Non stop! ときめきメモリアル出張版登場!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年2月28日発行（隔週金曜日発行）第3巻第5号通巻37号

電撃 PlayStation

プレイステーション

Vol.41

1997 2/28

定価490YEN

巻頭特報

- あすか120%エクセレント
- ラングリッサーI・II
- 新スーパーロボット大戦スペシャルディスク

徹底攻略

- トゥームレイダース
- マクロス
- プリンセスメーカー
- ソウルエッジ
- ドラゴンナイト4

- 魔法少女プリティサミー
- リフレイン ラブ
- FFタクティクス
- ブシドーブレード
- 悪魔城ドラキュラX
- ナムコミュージアムVOL.5

完全攻略特集32P

マテリア&リミット技を極める!

ファイナルファンタジーVII

PlayStation™
"マーク"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

DOKI DOKI PRETTY LEAGUE

ドキドキプリティリーグ

SLG 3.28 プレイボール!!

●ドラマCD1塁・2塁・3塁・本塁も好評発売中!

DOKIDOKIプリティリーグ
ラジオ延長戦<特訓編>
2/26パイオニアLDCより
発売予定（写真右）¥2,500

DOKIDOKIプリティリーグ
ラジオ延長戦<恋愛編>
3/26発売予定　¥2,500

初回限定特典

★オリジナルドラマCD（全7話）付き
★レーベルはカラーピクチャー仕様！　価格6,800円（税別）
通常版　価格5,800円（税別）

株式会社エクシングエンタテイメント事業部　〒108東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6F　TEL03-5443-1636（ユーザーサポート番号）
お問い合わせは月～金曜日の13：00～18：00でお願いします。
ゲーム内容等に関するお問い合わせは一切お断り致します。

©XING /GREAT 1997　協力 SSK

XING ENTERTAINMENT

T1024574020492

©Media Works 1997 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan　雑誌24574-2/28

電撃PlayStation Vol.41

平成8年2月27日第三種郵便物認可　1997年2月28日発行（隔週金曜日発行）第3巻第5号通巻37号　発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人
発行　メディアワークス　〒101東京都千代田区神田駿河台1-8　TEL.03(5281)5222／編集
発売　主婦の友社　〒101東京都千代田区神田駿河台2-9　TEL.03(5280)7550／営業

定価490円（本体価格476円）

Non stop! ときめきメモリアル出張版登場!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年2月28日発行(隔週金曜日発行)第3巻第5号通巻37号

電撃 PlayStation プレイステーション

Vol.41
1997 2/28
定価490YEN

巻頭特報
あすか120%エクセレント
ラングリッサーI・II
新スーパーロボット大戦スペシャルディスク

徹底攻略
トゥームレイダース
マクロス
プリンセスメーカー
ソウルエッジ
ドラゴンナイト4

魔法少女プリティサミー
リフレイン ラブ
FFタクティクス
ブシドーブレード
悪魔城ドラキュラX
ナムコミュージアムVOL.5

完全攻略特集32P
マテリア&リミット技を極める!
ファイナルファンタジーVII

発行・メディアワークス

PlayStation™

いくぜ!会員100億人 プレイステーション クラブ

第2回

今年もおねゲーします。プレイステーション。

秘書♥草地はすっかりクラブを牛耳っていた。小山「えー・・・、草地さん、玄関に包みが届きましたので、ハンコを・・・」草地「まあ大きい」小山「SCEからですよ。それよりハンコ・・・」草地「きっとファンレターだわ。うん、間違いない。こんな大きな箱だと100万通は固いわね。全部読むの大変だなあ。でも超有名人で超美人で人気者の私だから仕方ないかー。ほんと草地ってファン想いだね♥うふ」小山「・・・そうですね」草地「じゃあさっそく開けてみましょうか・・・ん?何これ」小山「お、パラッパじゃないですか」草地「こんなのやだー。もっとかわいいプレゼントできないのかなあ。実物大・草地人形とか」小山「・・・手紙が一通だけ入ってますよ。SCEの支谷倉さんからだ」草地「ラブレターだわ。やっぱり美人って罪な存在ね。・・・ちょっと読んでみて」小山「えー、なになに『なんと、パラッパは最初エビのキャラクターだったのだ』ですって。そういえば『DEPTH』のイルカも、最初はウミヘビだったらしいですよ」草地「そんなこと聞いてんじゃないのよ。その先続けて」小山「えー『ちなみにパラッパの帽子にはどうしてカエルのマークがついているのか?それは私がカエル好きだからです。最後に、ゲームに登場するタマネギ先生は何を隠そう私がモデルです。ではさようなら』終わり」草地「愛の告白が下手な人のようね」小山「・・・そうですね」草地「他には残ってない?」小山「あとは、森川君2号と・・・このキューブはI.Qですね。そういえば、ステハニー☆林は初めてI.Qをやった時、I.Q=0だったらしいですよ」配達員「あのーハンコください。サインでもいいですけど」草地「サイン!サインなら私得意よ。なんだあ、サインが欲しいなら最初に言えばいいのに。じゃあ今日は特別にサインしましょう。いつもは簡単にサインなんてしないんだからね。あなたついてるわよ。ラッキー!」

ちなみに、下の欄で紹介しているゲームは、どれもゲーム業界外の人が企画したものだ。君も負けずにオリジナル企画をプレイステーション・クラブに応募しよう!以下次号。

秘書♥草地の 耳の穴広場

ここはクラブに寄せられた読者の声を紹介するコーナーですよぉ。

☆ゲーム機のユーザーってパソコンのユーザーなどより交流の場が限られてきちゃいますよね。そこでプレイステーション・クラブをもっともっと盛り上げるためにもプレプレの中にユーザー同士の交流の場として雑誌の投稿コーナーのようなものをつくるというのはどうでしょうか。
（山梨県・河野紀夫）

☆「超A級保存版CMコレクション」なんてひどすぎです。今まで「ッポンッ」て音のするCMを保存するために、別に見たい番組でなくても録画して後でCM部分だけをダビングしていた僕の立場はどうなるんすか。え、どうなるんすか。
（文京区・和歌森隆史）

意見・アイデア・ご要望、なんでもかんでもOK!下の住所までね。
〒162　東京都新宿区市谷本村町1－1住友市ヶ谷ビル11F
「プレイステーション・クラブ耳の穴係」

ホスト小山の 業界通信（すき間）

ほう、ほう。今月も楽しい話が集まりましたね。

☆JRのとある駅で白昼堂々「るろうに剣心」のポスターを盗む女子高生がいました。パンツが半分見えてました。担当者としてはうれしいのやら、うれしいのやら。
（SCE）

☆「パラッパラッパー」に出てくる教習所は、実はソニークリエイティブの窓から見える「日の丸教習所」がモデルです。ゲームと同じく顔の恐い教官もいます。一度見に行ってください。
（七音社）

☆「ワイルドアームズ」のバグチェックは社長自らがやりました。でもなれないゲームを徹夜でやったもんだからじんましんが出たそうです。実話です。
（メディアビジョン）

☆年末の「サービス満点」CMで真心ブラザーズが出ていたのは分かりましたね。でも一緒に出ていた外人があっぱれさ○ま大先生のジェームス君だとは分からなかったでしょう。ハッハッハ。
（SCE）

プレイステーションの新境地だよ。

パラッパラッパー

リズムアクション
標準価格4,800円（税抜）
絶賛発売中

©1996 Sony Computer Entertainment Inc.
©Rodney A .Greenblat/Interlink

リズム感ない方お断り。
人気爆発!うわさのラップ&ゲーム。

DEPTH

ミュージック・アドベンチャー
標準価格4,800円（税抜）
絶賛発売中

©1996 Sony Computer Entertainment Inc.

ゲームでリミックス。初めての
サウンド・エンタテインメント。

I.Q Intetelligent Qube

脳ゲー
標準価格4,800円（税抜）
絶賛発売中

©1997 Sony Computer Entertainment Inc.

迫り来るキューブをどこまで消せるか。
これが新頭脳派パズル。

特急便

カベに耳あり
障子にメアリー
今月のメアリーちゃん。森山佐記子さん22才。書道は師範級のうまさだ。
ねー、聞いたー?ステハニー☆林さんってねー、真夜中に会社のトイレでリンボーダンスの練習してて、ぎっくり腰になったんだってー。それでお医者さんにはスポーツ中になりましたって言ってるんだってー。それからねー、小山さんってねー、このあいだ初めてゴルフしたらしいんだけどー、チャック開けたままプレイしてて、14ホール目でキャディーさんから「開いてますよ」って言われたんだってー。
あ、これは絶対秘密だからねー。ペラペラ。
秘書♡草地の
今月のタコゲー
タコゲーってね、指にタコができるくらいハマるゲームのことよ
峠MAX 最速ドリフトマスター
3Dレーシング
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©ATLUS/CAVE1997
サイドブレーキ使って思いっきりドリフトしてね。
トゥームレイダース
アクションアドベンチャー
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©1997 Victor InteractiveSoftware Inc.
©1996 CORE DESIGN LIMITED.
息つく暇ない古代遺跡アドベンチャー!
チョロQ 2
レースゲーム
予定価格5,800円(税抜)
2月21日発売予定
© TAKARA CO.LTD 1997
秘密の強化パーツを探して友達に差をつけよう。
プレプレ™ 瓦版DX かわらばん
なんと、こんどのvol.6も2枚組なのだ!
早くも次のプレプレvol.6が動き始めたぞ。なんと今回も2枚組の超デラックス版。内容がパワーアップしすぎて、もはや1枚のディスクじゃ入りきらないのだ。目玉は、まず超A級保存版スペシャルCD-ROM「PlayStation CM COLLECTION 2」。vol.5で大好評だったCM集の続編。年末年始に流れたものをはじめ新作CMが目白押しの貴重な1枚だ。次に、一般ユーザー向けソフト開発プロジェクト「ネットやろうぜ」で集められた超優秀ソフトのデモプレイ。バイオ級のホラーアドベンチャーや味のあるシューティングなど十数本が楽しめる。個人で開発したとはとても思えない凄い傑作ばかりだ。そして実は、さらに凄い目玉も控えている。その詳細は次号で紹介するぞ。さあ、もはや迷ってる場合ではない。今すぐプレイステーション・クラブに入会してプレプレvol.6に備えるのだ。
「プレプレ」とは、プレイステーション・クラブ会員だけに送られるスペシャルCD-ROM。新作ゲーム情報を誰よりも早く手に入れられるのはもちろん、ソフトによっては体験デモ、ムービーデモがいち早く見れるという特権つき。しかも人気ゲームの最強データが手に入ったりもするのだ。
☞ というわけで、さあ入りましょ。
プレイステーション・クラブ 入会の手引き
全国100億人のプレイステーションファンの皆さん、プレイステーション・クラブに入りましょう。年に4回、プレイステーションが100倍楽しめる12cm CD-ROM「プレプレ」をお届け。会員のための企画も続々進行中です。年会費は5,800円(送料・振込手数料・税金込)。入らないとソンしちゃいますよ
申し込み方法
1.ハガキに必要事項を記入してポストへ。
2.後日、振込用紙が届きますので会費を振り込んでください。
3.手続完了後、プレプレとメンバーズカードがお手元に届きます。
〒162
東京都新宿区
市谷本村町1−1
住友市ヶ谷ビル11F
「プレイステーション・クラブ入会係・第2回」行
1.氏名(ローマ字フリガナ)
2.性別 3.生年月日
4.郵便番号、住所
5.職業 6.電話番号
7.好きなゲームジャンル
8.プレイステーション以外で持っているゲーム機種(パソコン、その他含む)
9.プレイステーション購入時期
10.この広告を見た雑誌名
はがきの書き方
プレイステーション・クラブに関するお問い合わせは
TEL.03-3266-7830(10:00〜17:00、土・日・祝日は休業)
てびき
PlayStation™
新発売
標準価格19,800円
(税抜)
SCPH-5500
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
@ロケ地:プレイステーション・クラブ 大玄関
●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ!
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE" はインターネット上で "PlayStation" の最新情報をお届けする。
Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。
"PS"マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。● 商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

もっとパワフル。
ますます派手になった大技に、迫力あふれる奥義も新登場。新キャラも加わって断然パワーアップした
格闘モード。
TOBAL 2
トバル2
TM
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SQUARESOFT
©スクウェア／ドリームファクトリー　キャラクター：©スクウェア／ドリームファクトリー、バードスタジオ／集英社
株式会社スクウェア　〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー

PlayStation
とことんスリリング。
冒険の世界がグンと広く美しく進
化。トリックや仕掛けもさらに充実
し、とことん冒険度がアップした
クエストモード。
TOBAL 2
トバル2
TM
キャラクターデザイン：鳥山 明
アナログコントローラー完全対応／価格未定
'97年春 発売予定

PlayStation
"チョロQ2"
最強マシンの方程式
レースで賞金を稼ぐ
チョロQタウンに行く
ショップを探す
チューンナップする
(テクニック+センス)
×
マシンへの愛情
だいじ!
このあたりに作用している、らしい
START
愛車のチューンナップだ、
チョロQタウンに行こう!!
レースで稼いだ賞金をもって、秘密がいっぱいのチョロQタウンへ。チューンナップに必要なショップやパーツは自分で探すんだ。マシンのグレードが低いといけないショップもあるぞ!
チョロQタウンマップ
7th
7th
タカラチョロQ2
オールラウンド
ノーマル・エンジン
ノーマル・ブレーキ
ふつうのシャーシ
ノーマル・ステア
AT4ノーマル
なし
クラクション1
ビッグメーター
おかね 100 G
走行距離 1 Km
チョロQ2
CHORO Q2
発売予定日:1997年2月21日
予定価格:¥5,800(税別)予定
対応機種:プレイステーション
ジャンル:レースゲーム
チョロQクラブキャンペーン
やってるよ!
チョロQメッセージ
「チョロQ2」プレイ中に隠れショップや裏ワザを発見!キミのゲットした情報を、お店のポスターに貼ってもらおう!
発見!!
チョロQにオリジナルのカラーリングをしよう!
優秀作には賞品が出るぞ、はりきって応募だ!
カラーリングコンテスト
↑くわしくはこのポスターのあるお店へ!!
あそびは文化
タカラ 〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
タカラの商品はこども商品券で
©TAKARA CO.,LTD. 1997.
"PS" および "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
TAKARA

CONTENTS & GAME INDEX

1997 2 28
Vol.41

巻頭特報

電撃特報1 ●こんどの『あすか』はこうなる! 電撃だけの独占スクープ!!
あすか120%エクセレント …… 8

電撃特報2 ●人気S・RPGシリーズが待望のPS移植決定!
ラングリッサーⅠ・Ⅱ(仮) …… 12

電撃特報3 ●ファンがうれしいおまけを満載したホントにスペシャルなソフト
新スーパーロボット大戦SPECIAL DISK …… 16

総力特報

●話題騒然の最強RPGをより楽しむための第2弾
ファイナルファンタジーⅦ …… 18

特集Ⅰ

厳選した良作を徹底的に攻略! 攻略Station

トゥームレイダース …… 58
マクロスVF-X …… 64
プリンセスメーカー …… 68
ソウルエッジ …… 72
チョロQ2 …… 76

特集Ⅱ

美少女ゲームはここにおまかせ 電撃PlayStation-G

リフレインラブ …… 86
魔法少女プリティサミー …… 90
Nonstop!ときめきメモリアル …… 94

特集Ⅲ

話題の新作タイトルの最新情報 PS SPRING COLLECTION

ファイナルファンタジータクティクス …… 152
ブシドーブレード …… 158
悪魔城ドラキュラX …… 164
ナムコミュージアムVOL.5 …… 168
ファイナルファンタジーⅣ …… 172
バウンティソード・ファースト …… 174
真説サムライスピリッツ武士道烈伝 …… 176

攻略・Q&A

●読者の疑問に必ず答えるゲーム攻略コーナー
電撃PlayQuestion …… 176
ドラゴンナイト4、ハームフルパークほか

新作ソフトレビューtheDEEPER …… 107
ビックリPS新記録 …… 110
[読者イラスト]4色奴隷 …… 112
ウラワザデータベース …… 125
[まんが]トゥームレイダースはじめて物語 …… 127
電撃コラムス …… 131
[読者ページ]PSの奴隷 …… 135
読者アンケート …… 146
読者プレゼント …… 148
Vol.38読者プレゼント当選者発表 …… 149
新作SoftStation …… 187
NEXT WAVE? …… 198
電撃ランキングステーション …… 200
PS移植化計画Ver.2.0 …… 201
電撃NEWS STATION …… 202
電撃3大賞のお知らせ …… 205
次号予告+広告インデックス …… 207
新作ソフトスケジュール …… 208

ゲームインデックス 50音順

あ
悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～ …… 164
AZITO-アジト- …… 109
あすか120%エクセレント …… 8
ウルティマ アンダーワールド …… 197
えこのKIDS誰が為に金はなる …… 197

か
覚悟のススメ(仮) …… 198
Queens Road(クイーンズロード) …… 193
クォヴァディス～イベルカーツ戦役～ …… 196
クーロンズゲート …… 199
ゲゲゲの鬼太郎 …… 124
甲子園V …… 194

さ
ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～ …… 197
三國志V …… 108, 123
新スーパーロボット大戦スペシャルディスク …… 16
真説サムライスピリッツ武士道烈伝 …… 176
聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～ …… 190
ZERO DIVIDE2 …… 197
ゼロヨンチャンプDooZy-J …… 191
全日本GT選手権 MAX Rev. …… 196
ソウルエッジ …… 72
卒業VACATION …… 197

た
WWF イン・ユア・ハウス …… 197
チョロQ2 …… 76, 108
TILK～青い海から来た少女 …… 192
トゥームレイダース …… 58, 108, 127
ときめきメモリアルSelection藤崎詩織 …… 96
ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～ …… 97
ときめきメモリアル～forever with you～ …… 94
Top Gun Fire At Will! …… 109
ドラゴンナイト4 …… 115

な
ナムコミュージアムVOL.5 …… 168
鈍色の攻防 …… 199
Neorude(ネオリュード) …… 193

は
バーチャル飛龍の拳 …… 197
ハームフルパーク …… 109, 120
バウンティソード・ファースト …… 174
バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム …… 108
BABSY(バブジー) …… 197
ファーランドストーリー(仮) …… 187
FIGHTERS' IMPACT(ファイターズインパクト) …… 197
ファイナルファンタジーⅦ …… 18, 107
ファイナルファンタジータクティクス …… 152
ファイナルファンタジーⅣ …… 172
フォトジェニック …… 188
ブシドーブレード …… 158
プリンセスメーカー ゆめみる妖精 …… 68
Base Ball Navigator(ベースボールナビゲーター) …… 197

ま
マクロスDIGITAL MISSION VF-X …… 64
マジックカーペット …… 108
魔法少女プリティサミーPart2 In the Julyhelm …… 90

ら
LOVE GAME'S～わいわいテニス～ …… 109
ラングリッサーⅠ・Ⅱ(仮) …… 12
リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～ …… 86
レイ・トレーサー …… 124

わ
ワイルド アームズ …… 122

あすか120% エクセレント BURNING Fest.

PS史上最強のギャル格闘、ついに続編登場!!

人気の格闘ACT『あすか120%スペシャル』が、新モードを加え復活！各キャラの新イラストを交えファン待望の続編をここに公開!!

登場するキャラ、基本的なゲームシステムは前作を完全に踏襲しながら、アドベンチャーモードを採用。さらにボリュームアップした『あすか』の続編が登場する！ 石田敦子さんの描き下ろしグラフィックも多数収録し、ビジュアル面でも大幅にグレードアップした『あすか』に注目だ!!

◀アドベンチャーモードの追加により、ストーリー性は大幅にアップ！ よりのめり込んでプレイできるぞ!!

▲画面のデザインやレイアウト、キャラは、基本的に『スペシャル』と同じものを使用

▶ロード時間も大幅に短縮される予定だ!!

TOWNS版で好評のアドベンチャーモードが追加!!

今回の『あすか』にはTOWNS版『エクセレント』にあったアドベンチャーモードを追加、対戦の合間での行動によって自キャラのパラメータが変化するようになっている。また、超必殺技はここで一定の条件を満たさないと修得できない。

▲ゲーム中に、だんだんキャラが強くなっていく。まるでRPGみたいな楽しみ方までできてしまうのだ。

あすか120%エクセレント BURNING Fest.

ジャンル	格闘ACT	価格	未定
メーカー	ファミリーソフト	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	5月予定		

©FAMILY SOFT ©Fill in Cafe イラスト／石田敦子 ※画面写真はすべて前作『あすか120%スペシャル』からのものです。

おなじみ11人のキャラが再び繰り広げる熱い戦い!!

「あすか120%エクセレント」に登場するのは、前作と同じ11人。ここでは、石田敦子さんの新イラストを交えつつ、前作を振り返り、簡単なキャラ紹介をお送りするぞ。

本田飛鳥

ASUKA HONDA

●CV:茶山莉子

PROFILE
●誕生日：4月15日
●血液型：A型
●身長：151cm
●体重：44kg
●3サイズ：B78・W52・H81

化学部代表の主人公。前作では2種類の飛び道具、判定の強い対空技を持ち、バランスが取れていた。超必殺技も強力で、1発を狙えるキャラだったけれど、普段の攻防では、若干決め手に欠ける印象も。

豊田可莉奈

KARINA TOYOTA

●CV:荒木香恵

PROFILE
●誕生日：5月9日
●血液型：B型
●身長：151cm
●体重：45kg
●3サイズ：B79・W53・H81

生物部代表。飛鳥とは幼なじみで、同時にライバル。前作では、ペットのカエル・ケロぴょんを使った多角的な攻撃がウリ。また、長いリーチを生かした多彩な連続技も魅力的。

大久保久美

KUMI OKUBO

●CV:長沢美樹

新体操部代表。空中からの鋭い攻撃、地上でのスキのない連続技と、前作では攻めに回ったときの強さは他キャラを圧倒するモノがあった。見た目とは裏腹に、1発の破壊力も高かったのだ。

PROFILE
●誕生日：9月7日
●血液型：AB型
●身長：158cm
●体重：42kg
●3サイズ：B80・W58・H81

前作『あすか120%スペシャル』はこんなゲーム

▲▶攻撃ボタンの少なさ、簡単な必殺技コマンドも魅力。これにより、手軽に熱い対戦が楽しめたのだ。

2段ジャンプやダッシュに始まり、避けに攻撃の相殺と、さまざまなシステムを採用した格闘ACT。その爽快感から大味な印象を受けるが、その実、非常に奥は深かった。

御手洗清子

KIYOKO MITARAI

●CV:日高のり子

ソフトボール部代表。前作では、動きが素早く、手数で押すタイプのキャラだった。反面、1発の破壊力に欠け、強烈な爆発力を持っていない。勝つためには堅実さが要求されるテクニカルキャラ。

PROFILE
- ●誕生日：[illegible]月18日
- ●血液型：O型
- ●身長：157cm
- ●体重：47kg
- ●3サイズ：B80 W52 H82

小和田奈々

NANA OWADA

●CV:高橋久美子

PROFILE
- ●誕生日：10月17日
- ●血液型：O型
- ●身長：152cm
- ●体重：42kg
- ●3サイズ：B78・W51・H80

日舞研究会代表。前作では、個性豊かな他キャラと比べると、少々実力不足の感があったが、超必殺技だけはとにかく強力で、どこからでも勝負をひっくり返せたキャラだ。

鈴木めぐみ

MEGUMI SUZUKI

●CV:北条静香

PROFILE
- ●誕生日：10月27日
- ●血液型：B型
- ●身長：148cm
- ●体重：43kg
- ●3サイズ：B79 W51・H80

応援団代表。前作では動きの素早さを生かし、トリッキーな攻めを得意としていたキャラ。反面、一撃の破壊力はとにかく低い。ただし攻め手は多彩で、[illegible]な上級者向けキャラといえる。

山崎竜子

RYUKO YAMAZAKI

●CV:森本昌

PROFILE
- ●誕生日：8月9日
- ●血液型：A型
- ●身長：168cm
- ●体重：[illegible]
- ●3サイズ：B[illegible] W55 H[illegible]

バレー部代表。前作では、特殊な[illegible]の飛び道具とコマンド投げを持つパワーキャラとしてその実力を発揮した。個々の技の破壊力も高く、最強キャラの1人に数えられた。

新堂環
TAMAKI SHINDO
●CV:勝生真沙子

PROFILE
●誕生日：4月11日
●血液型：O型
●身長：167cm
●体重：47kg
●3サイズ：B82・W54・H83

テニス部代表。前作ではリーチが長く、バランスのよい必殺技を持っていたキャラ。決してポテンシャルが高いわけではないが、安定した実力を誇り、誰とでも対等以上に渡り合えた。

キャシィ・ワイルド
KATHY WILD
●CV:高野麗

PROFILE
●誕生日：2月20日
●血液型：O型
●身長：176cm
●体重：56kg
●3サイズ：B89・W60・H87

プロレス同好会代表。前作では投げ技を主体とした力任せの戦い方を得意としていたキャラだ。機動力に欠けるが破壊力は申し分なしで、超必殺技をからめた連続技は圧巻の一言。

北条虎美
TORAMI HOUJO
●CV:伊藤未央

空手部代表。前作では、動きは遅いものの技のリーチが長く、必殺技の判定が強いキャラだった。超必殺技から超必殺技という連続技も可能で、いざというときの爆発力は驚異。

PROFILE
●誕生日：7月22日
●血液型：A型
●身長：172cm
●体重：58kg
●3サイズ：B86・W60・H83

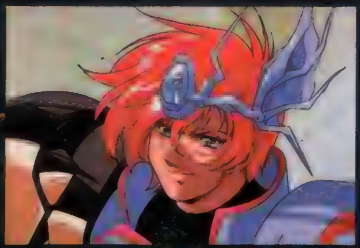
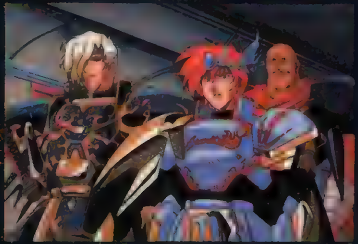
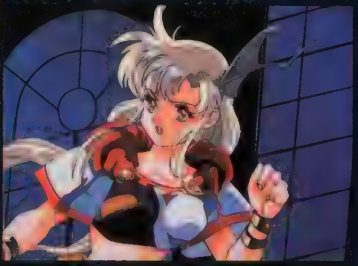
川崎忍
SHINOBU KAWASAKI
●CV:日野三奈子

PROFILE
●誕生日：[illegible]
●血液型：[illegible]
●身長：[illegible]
●体重：[illegible]
●3サイズ：[illegible]

唯一の他校生で、職業・番長で前作では隠れボス。バランスの取れた必殺技を持ち、どんな距離でも戦えたのが強みだ。1発の破壊力は低めだが、超必殺技は強力でそれを補ってくれた。

電撃特報 2

人気S・RPGシリーズ『ラングリッサー』が

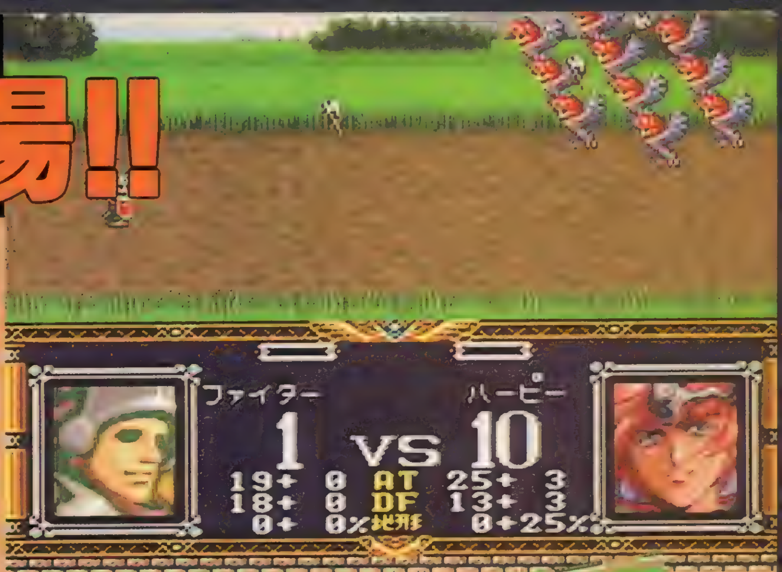




ラングリ

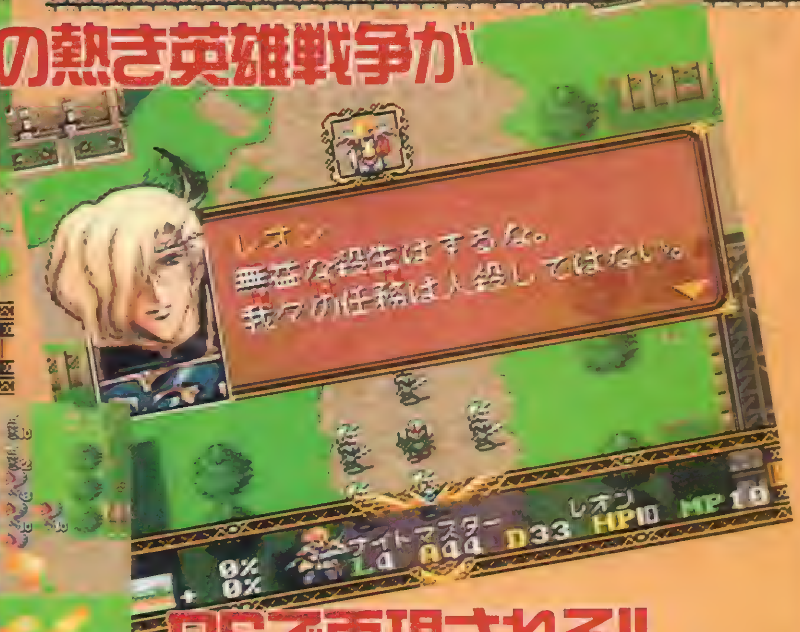
©NCS 1997 ※画面は開発中のものです。

ついにPSで登場!!

S・RPGの最高峰として名高い『ラングリッサー』シリーズ。その1作目『ラングリッサー』と2作目『デア　ラングリッサー』がPSに移植決定!!　今回は、どこよりも早くPS版の画面を紹介するとともに『ラングリッサー』の魅力にも迫っていくぞ！



あの熱き英雄戦争が



PSで再現される!!

『I』と『デア』が1枚のCDにカップリング

ＰＳ版『ラングリッサーⅠ・Ⅱ』は、シリーズ第１作目と２作目を完全リメイク。しかも、１本のゲームソフトとしてまとめて発売されるのだ。基本的に『ラングリッサー』はＰＣエンジン版、『デア　ラングリッサー』はＰＣ－ＦＸ版をベースに移植されるぞ。またＰＳ版では、評価の高かったＦＸ版のアニメに加え、オリジナルの新作アニメも追加！　ファンなら、絶対に見逃せない１本になりそうだね。

ラングリッサーⅠ・Ⅱ（仮）

ジャンル	S・RPG	価格	未定
メーカー	メサイヤ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数)
発売日	夏予定		

ツサーⅠ・Ⅱ(仮)

語り継がれる“光と闇の戦い”それ

ラングリッサー ～光輝の末裔～

ボードタイプの戦術ＳＬＧにＲＰＧの要素を取り入れ、現在のＳ・ＲＰＧの先駆けとなった作品。わかりやすいゲームシステムと魅力的なキャラクター、ストーリーが多くのゲームファンに受け入れられた。

シリーズ第１作目のこのゲームでは、伝説の聖剣「ラングリッサー」を守るバルディア王家と、聖剣を手に入れ、世界制覇を企むダルシス帝国との戦いを描いている。

聖剣「ラングリッサー」をめぐる戦い

レディン
このゲームの主人公で、バルティア王国の王子。ダルシア帝国から祖国を取り戻すため戦う。
CV：堀川亮

ナーム
バルディア近衛兵団の隊長。女性ながら剣術の腕は超一流。もう１人のヒロイン的存在。
CV：冬馬由美

ランス
黒騎士の異名を持つ、ダルシス帝国近衛騎士団の隊長。主人公レディンのライバル。
CV：井上和彦

クリス
僧侶を目指しての巡礼中にレディンと出会い、ともに戦うことに。このゲームのヒロイン。
CV：皆口裕子

『ラング』はここがスゴイ!!

●ストーリー設定がスゴイ！

このシリーズは、ガイア大陸における「光と闇の戦い」を描いている。これは、かなり昔にパソコンで発売されていたＳＬＧ「エルスリード」と「ガイアの紋章」、「ガイフレーム」というゲームと、年代は違うが実は同じ世界設定なのだ。この4,000年に及ぶ壮大な光と闇のストーリーは、まだ始まったばかり…。

▲「デア」も「Ｉ」の数百年後。この広大なストーリーも魅力的。

●ゲームシステムがかなりスゴイ！

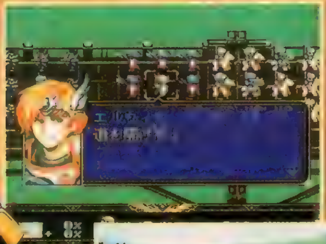
見た目は今ある普通のＳＬＧだが、システムはかなり独特。キャラが指揮官となって傭兵を雇って戦うのだが、経験値はすべて指揮官のものになるのだ。これにより、キャラの英雄性が増加！　レベルアップ後のクラスチェンジと併せて、このゲームの大きな魅力の１つなのだ。

▲雇える傭兵の種類もかなりの種類がある。

◀「デア」は、選択により主人公が闇の軍勢に！

ゲーム中の画面はすべて他機種のものです

を彩る魅力のキャラクターたち



デア ラングリッサー

ＭＤで「ラングリッサーⅡ」として発売されていたものに、システムやグラフィックなどを大幅にパワーアップした作品がこの「デア ラングリッサー」だ。基本システムは前作と同じだが、クラスチェンジの多様化、マルチシナリオなど魅力的な要素がたくさん盛り込まれている。

前作から数百年後、闇の王子ボーゼルが「ラングリッサー」と相対する魔剣「アルハザード」を手に入れ、大陸統一を目指す。はたしてエルウィンはこれを止められるか!?

エルウィン

前作で世界を救った英雄レディンとクリスの子孫。現在は冒険者として大陸を旅している。
CV：草尾毅

シェリー

前作のランスとナームの子孫。実はおてんばなお姫さまだが、剣の腕はピカイチだ。
CV：横山智佐

レオン

ボーゼルと手を結んだレイガルド帝国最強の騎士。主人公エルウィンのライバル。
CV：置鮎龍太郎

リアナ

光の神殿の巫子。帝国に追われていたところをエルウィンに助けられ、仲間になる。
CV：國府田マリ子

そしてPS版『ラング』の魅力に迫る!!

現在わかっているＰＳ版でのオリジナル要素は、オリジナルのアニメーションがプラスされるという点だけ。もともと完成度の高いゲームだけに、システムのパワーアップは難しいのかも。ほかの点では、ＭＤからＰＣへ「ラングリッサー」が移植されたときのように、オリジナルキャラが追加される可能性大。今後の記事に注目しよう。

◀アニメ部分はＦＸ版以上のデキになるハズ。

▲「デア」のキャラメイク画面。質問や選択できる職業が増える!?

PS版アフレコも終了

ＰＳ版のアフレコも無事終了。「デア」はＦＸ版と同じキャスティングだが、「Ⅰ」の一部のキャラはＰＣ版とは違い、どうやらＰＳ版オリジナルのキャスティングになるみたいだ。メインキャラ以外のキャストは、今後の記事で発表するぞ。新たな声を吹き込まれたキャラたちの活躍が今から楽しみだね。

電撃特報3

すべてのファンに

デモセレクト

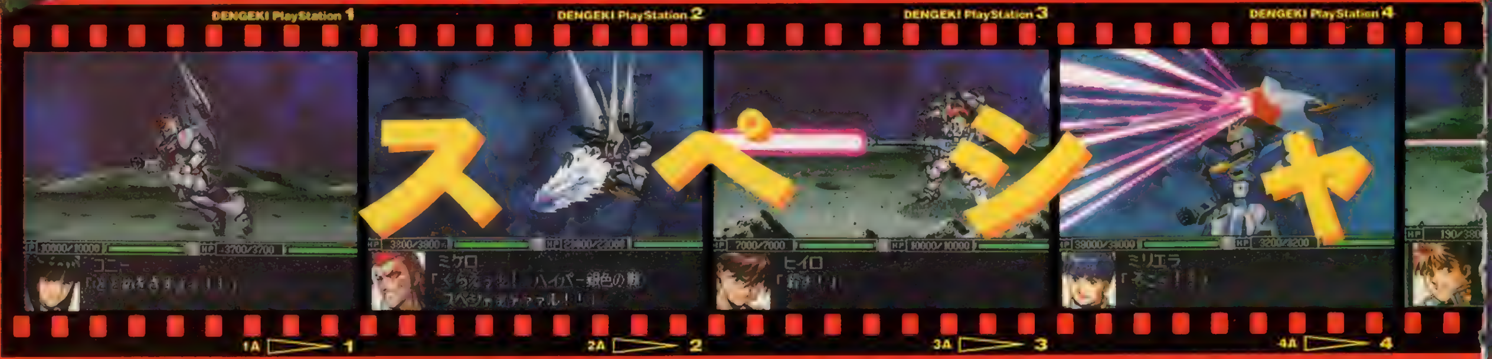
おなじみのあのシーンが

いつでも見られる!!

「新スーパーロボット大戦」に使用されている、ボルテスVやガイキングの合体シーンや地上編、宇宙編の両方をクリアしないと見られないトライダーG7の発進シーンなど、すべてのデモシーンが見られるモード。さらにはR－1、2、3のカッコイイ戦闘シーンを収めた、このソフトだけのオリジナルデモまでも収録されているのだ！

オリジナルデモ収録!!

新スーパー



C 葦フロ C サンライズ・NTV C 創通エージェンシー・サンライズ C 創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日
C ダイナミック企画 C 東映 C 東北新社 C フジテレビ・東映動画 C BANPRESTO 1997

贈る魅力のモードが満載

新スーパーロボット大戦 スペシャルディスク

ジャンル	ETC	価格	¥2,800
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	3月予定		

合体シーンなどのデモをいつでも見られるモードや、自分の好きな組み合わせの戦闘シーンが見られるモード。そして『第4次』にもあったカラオケモードなどなど、楽しいオプションがたくさん詰まった『新スーパーロボット大戦スペシャルディスク』。ファンなら見逃せないソフトだ！

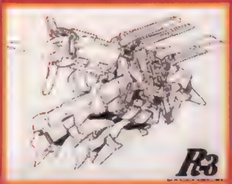
フリーバトルモード

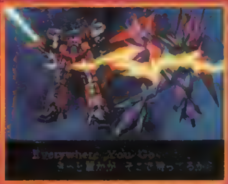
自分の好きな戦闘シーンを見られるモード。実際のゲーム中ではなかなか見られなかった、東方不敗の石破天驚拳や「ゴッドガンダム対ズフィルード」なんていう夢の対決だって可能なのだ。また、攻撃する武器の種類やパイロット、命中、ダメージなど細かい設定もできる。

幻の技やTVアニメのシーンを再現!!

カラオケモード&設定資料集

ファン待望のカラオケモード。なつかしのものから、オリジナルロボのカラオケまで全10種類も用意されているぞ。また、そのオリジナルロボのメカや武器などの設定資料も収録されているのだ。



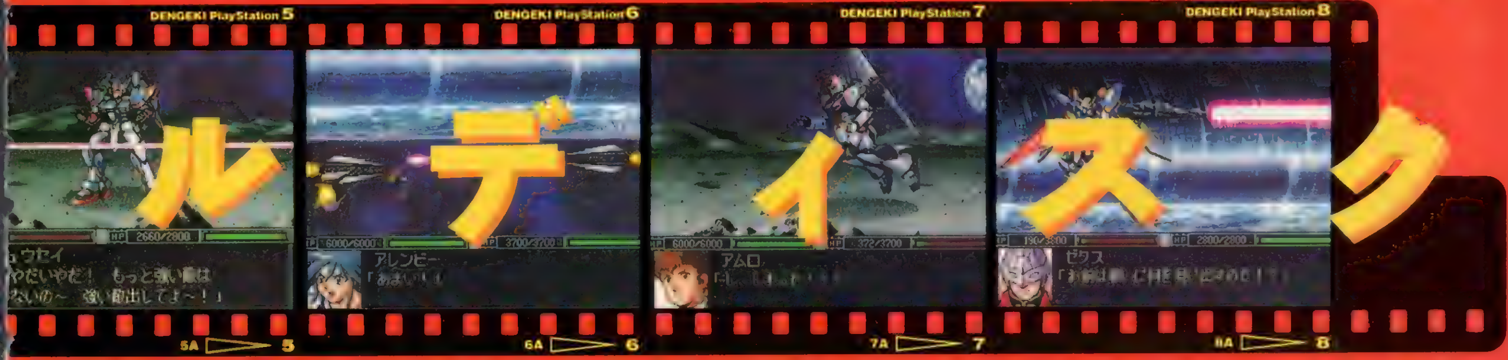


そして「おまけマップ」とは？

いろいろなモードが楽しめる『スペシャルディスク』。しかも、このほかにも「おまけマップ」が追加されるらしい。ストーリーやデータの引き継ぎなど、現段階でくわしいことはまだ未定。今から発売が楽しみだね。

◀本編では語られなかった外伝的なストーリーだといいね

ーロボット大戦



神羅カンパニー、セフィロス、そしてクラウドたち……
星の命を巡る戦いは、まだまだ始まったばかり
ジェノバ、古代種、ニブルヘイムの惨劇……
数多くの謎を残したまま、物語は佳境へと入る
そして、『ファイナルファンタジーVII』の真実を
解き明かすため、禁断のX－FILEが再び開かれる
２度目のプレイヤーも楽しめるイベント、データ充実の
「X－FILE」第２弾、ますますレベルアップ！

戦闘講座

キャラクター編 ………… P20
マテリア活用編 ………… P24
データ編 ………… P26

ストーリー攻略

チャート ………… P28
フィールドマップ ………… P30
ジュノンエリア ………… P32
コレルエリア ………… P40
ゴールドソーサーエリア ………… P46

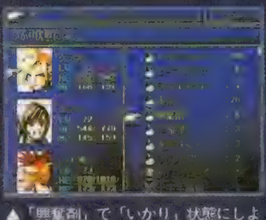
FINAL FAN ファイナルファンタジーVII エックス

緊急速報 「FF VII」出張版 ウラワザデータベース

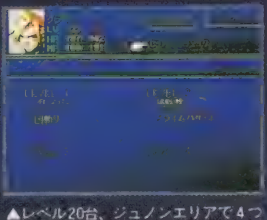
毎度おなじみウラワザデータベース。今回はこの場を借りて、「ファイナルファンタジーVII」のウラワザを最速報告！　発売とほぼ同時に届いた、できたてほやほや（?）のウラワザを、速攻リポートなのです！

LV80 「いかり」でリミット技をラクに覚える

なかなかリミット技を覚えなくて困っているという人が多いのではないかな？　そんな人は、アイテムの「興奮剤」を使って、キャラを「いかり」状態にしておこう。この状態だと、リミットゲージの溜まりが通常より速くなるので、リミット技をガンガン使えるようになるぞ。リミット技を使えば使うほど、新しい技を覚えるのも早くなるのだ。



▲「興奮剤」で「いかり」状態にしよう。ちなみに戻すには「鎮静剤」だ。



▲レベル20台、ジュノンエリアで４つも覚えている。「いかり」のたまものだ。

LV50 ミスリルマインで隠しマテリア発見！

40号で紹介したミスリルマインの洞窟に、隠しマテリアが存在していた。洞窟に入ったら、まずは上の方に行き、マップが切り替わったら画面に注目。いくつかのツタが見えるハズだけど、その中の１本を伝ってガケの上によじ登ることができるのだ。その先には、ここでしか手に入らない貴重なマテリアが！　ちなみに、これはいつでも取れるので、取り忘れた人も洞窟に戻ればＯＫだ。

▶▼取り忘れた人は、バギーを入手したあとで取りに戻ってみよう。持っていると便利だぞ。

Ⓒ1997 スクウェア　キャラクターイラスト／野村哲也

ファイナルファンタジーVII			
ジャンル	RPG	価格	¥6,800(3枚組)
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	1月31日(発売中)		

今号もパワー全開!
再び真実が明らかに――!!

X-FILE2

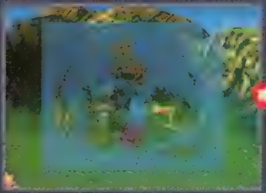
エックスファイル2

ファイル2～魔晄を浴びた者たち～

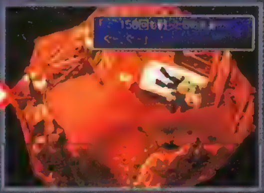
FANTASY VII

LV50 戦闘回数を教えてもらう

パーティがこれまでに戦った回数を教えてくれるおじさんを発見。場所はミスリルマインを抜けてすぐ、ジュノンの北あたりに見える洞窟の中。ただし、途中に川があるので、バギーを手に入れてからでないと入れないぞ。ここに入ると、ランダムで情報、戦闘回数、逃げた回数のどれかを教えてくれるぞ。



▲この洞窟に入ればOK。中におじさんが住んでいるのだ。



▲戦闘回数を教えてくれる場合が[illegible]。教えてくれなかったら、もう一度入ろう。

LV50 「チャパツのカツラ」をGET!

ウォールマーケットでのスクワット勝負。勝てば「ブロンドのかつら」、負ければ「クセゲのかつら」がもらえるのは40号で紹介したとおり。しかし、ここで引き分けた場合はどうなるか?　なんと「チャパツのかつら」がもらえるのだ。

▶わざと引き分けるのは勝つより難しい。ちなみに、このかつらでもクラウドが選ばれる可能性がある。

LV20 背後からの攻撃をラクに回避

「バックアタック」で背後から攻撃されると、2倍のダメージを受けるので困るよね。そんな場合、L1+R1を同時に押し、逃げるポーズを取ったらすぐに離そう。これで、すぐ敵の方向を向けるので、2倍ダメージにならずにすむぞ。

「FFVII」のウラワザ 大募集中

電撃PSでは引き続き「FFVII」のウラワザを大募集しています。ナイスでガッツあふれるウラワザを見つけたら、プレイを中断してでも電撃PSウラワザ係まで送ってね。レベルによる賞品や、あて先などはP.125にある ウラワザデータベースを参照してください。ハガキでもFAXでも受け付けてます。

採用者:LV80(1名)/東京都　松崎啓太くん。LV50(3名)/鹿児島県　岩田誠一くん、群馬県　坂上新也くん、神奈川県　高松えりかさん。LV20(1名)/広島県　西野光彦くん。

BATTLE

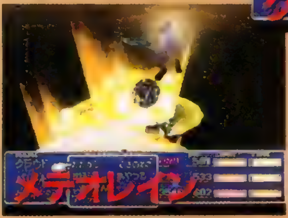
戦闘講座

戦闘講座 キャラクター編 〈リミット技分析〉

マテリアシステムのおかげで、戦闘での役割分担は自由。そこで、それぞれの個性が出るリミット技を中心に、戦い方を分析しよう。

クラウド 剣と魔法、どちらもこなす万能タイプ

主人公のクラウドは、イベントで一時的に抜けることはあっても、普段はパーティから外すことはできない。そのため、つねにパーティを引っ張るリーダー役となる。リミット技はすべて攻撃系。それも敵単体に大ダメージを与える技が多いので、やはりボス戦で使いたい。ボス直前で使用可能になっていた場合、温存しておこう。能力的には、力と魔力の両方が高く、力で押すのもよし、魔法で押すのもよしと、バランスの取れたキャラとなっている。



▲敵に剣を突き刺し、そのまま上昇しながら切り裂く。攻撃範囲は敵1体だけだが、そのダメージは超強力なのだ。

◀空に舞い上がり、剣を振り回して無数の気合い弾を敵にめがけて撃ち放つ。ダメージも派手なら、演出もド派手だ。

使用武器……剣

剣はすべて前衛用で攻撃力もある。マテリア穴より攻撃力重視で選んでいこう。初期装備はバスターソード。

LV	技名	種類	範囲	効果
1	ブレイバー	攻撃	敵単体	通常の約3倍のダメージ
1	凶斬り	攻撃	敵単体	凶の字に切りつけ、ダメージ+マヒ
2	破晄撃	攻撃	敵複数	単体に大ダメージ+全体に中ダメージ
2	クライムハザード	攻撃	敵単体	敵を突き刺し、そのまま上昇してダメージ
3	メテオレイン	攻撃	敵複数	空中から気を放ち、ランダムに攻撃

回復系リミット技で味方をサポート エアリス

エアリスのリミット技はすべて回復、補助の効果を持っているので、サポート役に適任。また、飛び抜けて魔力が高いので、魔法効果にもかなり期待できる。ボス戦でのリミット技は、長丁場になりそうなときはレベル1にして「癒しの風」、速攻でケリをつけたいときはレベル2にして「怒りの烙印」を中心に使おう。非常に役に立つリミット技が多いのでつい使ってしまいがちだが、あまり頼ってばかりいないでほかのキャラも育てていこう。さもないと後半辛くなるかも……!?

▲その名のとおり、味方全員のHPを回復。恐らくもっとも多用する技だろう。

▶自分以外の仲間のリミットゲージを一気にMAXにするサポート技。ボス戦で便利。

LV	技名	種類	範囲	効果
1	癒しの風	回復	味方全体	HPをMAXの約半分回復
1	邪気封印	補助	敵全体	ダメージに加え、サイレス+ストップの効果
2	大地の息吹	回復	味方全体	すべてのステータス異常回復
2	怒りの烙印	補助	味方全体	自分以外のリミットゲージを最大にする
3	星の守護	補助	味方全体	一定時間無敵になる

使用武器…ロッド

ロッドはすべて前衛用だが、本人は後方に。攻撃力よりマテリア穴重視で選ぼう。初期装備はガードロッド。

個性的なリミット技を持った9人のキャラクターたち。数多くの戦いを切り抜けて行くために、彼らをどのように戦わせていけばよいのだろうか？　それぞれのリミット技を中心に、戦い方を徹底検証。

バレット BARRET

抜群の攻撃力で敵を粉砕!

▲敵全体に照準を定めたあと、衛星軌道上からレーザーが発射されるという豪快な技。

▼敵の中央で大爆発を起こし、すべてを焼き尽くす。

猪突猛進型のバレットは、彼の性格の通り攻撃系のリミット技を数多く持っている。「ヘビーショット」や「グレネードボム」などの、直接ダメージを与える技を主体に使っていこう。また、攻撃力が高いので、普段も魔法より直接攻撃主体で攻めたい。さらに、バレットの装備できる武器は後方から攻撃しても威力の変わらない武器が多いので、つねに後方に置いておこう。そのうえ、体力も高いので「かばう」のマテリアをつけておくとよい。後方からかばえば、かばった相手が前衛にいてもダメージは半分ですむのだ。

LV	技名	種類	範囲	効果
1	ヘビーショット	攻撃	敵単体	通常の約3倍のダメージ
1	マインドブレイク	攻撃	敵単体	相手のMPを0にする
2	グレネードボム	攻撃	敵全体	敵の中央で爆発ダメージ
2	ハンマーブロウ	攻撃	敵単体	敵をふっとばし、戦闘から排除する
3	サテライトビーム	攻撃	敵全体	敵全体に衛星からの支援攻撃

使用武器・ギミックアーム

後方から攻撃しても同じダメージを与えるので便利。しかし、中には例外もあるので注意。初期装備はガトリングガン。

レッドXIII RED XIII

攻守に長けたバランス型ファイター

レッドXIIIは、その肉体を武器にした直接攻撃を得意とする野性派のキャラクター。覚えるようになるリミット技も、肉弾攻撃によるダメージ技がメインとなっている。また、星の力を借りた攻撃補助技もあわせ持っており、非常に使いやすい。とくに、味方全員にヘイスト+回避率アップの効果を持つ「ルナティックハイ」は、戦闘が長引きそうなボス戦などで非常に役に立つ。能力値的に見ると、力と魔力の両方が高いので、攻めるにもサポートにも適した、バランスの取れた何かと使い易いキャラクターになっている。

▲突進して敵の体を突き破り、敵のHPとMPを吸い取ってしまう。

▼自分にバーサクとヘイストをかけ、さらに攻撃力もアップ!

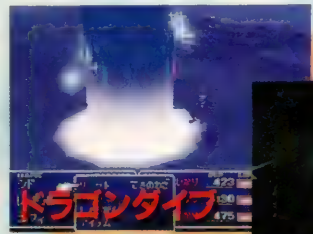
使用武器・バレッタ

バレッタは頭につける髪飾りのようなもの。近寄って相手を切り裂く武器なので前衛向き。初期装備はミスリルクリップ。

LV	技名	種類	範囲	効果
1	スレッドファング	攻撃	敵単体	通常の約3倍のダメージ
1	ルナティックハイ	補助	味方全体	ヘイスト+回避率アップ
2	ブラッドファング	攻撃	敵単体	相手のHPとMPを吸い取る
2	スターダストレイ	攻撃	敵複数	星が降り注ぎ、ランダムでダメージ
3	ハウリングムーン	補助	自分	バーサク+ヘイスト+攻撃力アップ

シド CID

頭上から貫く槍の威力は驚異的!

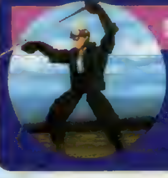


▲豪快な光の柱とともに、6回ものジャンプ攻撃を繰り出すドラゴンダイブ。

▼ブーストジャンプより高く舞い上がり急降下攻撃。

豪快で大ざっぱな性格のシドは、使えるようになるリミット技も豪快な攻撃系の技ばかり。それも槍を使ったジャンプ系の技がメインなので、『IV』や『V』などの竜騎士ファンにとってはたまらないキャラクターかもしれない。その槍技の中でも、「ハイパージャンプ」と「ドラゴンダイブ」に関してはランダムで一撃死が発生することがある。シドの技はザコを一掃するのに便利な技と言える。ほとんどのリミット技が複数攻撃なので、ボス戦よりザコ戦で使っていくとベストだ。高い攻撃力能力を生かして、リミット技をドンドン使ってガンガン攻めていくといいだろう。

LV	技名	種類	範囲	効果
1	ブーストジャンプ	攻撃	敵単体	空中に舞い上がり攻撃
1	ダイナマイト	攻撃	敵全体	ダイナマイトを投げつけ全体攻撃
2	ハイパージャンプ	攻撃	敵全体	ブーストジャンプの強力版
2	ドラゴンモッド	特殊	敵単体	相手のHPとMPを自分のものにする
3	ドラゴンダイブ	攻撃	敵複数	6連続ジャンプでランダム攻撃



使用武器・槍

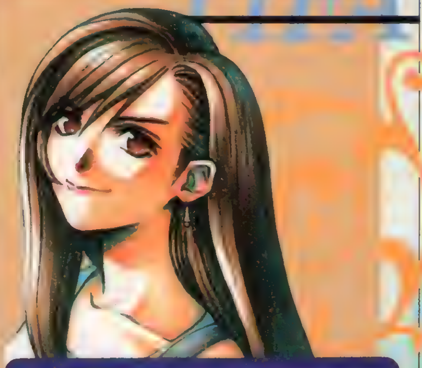
シドの使う槍は後方から攻撃するとダメージが半減するので、つねに前衛から攻撃していこう。初期装備はスピア。

連続攻撃で敵をなぎ払う!

ティファは格闘家とはいえ、能力値は平均的。しかし、リミット技は攻撃系の技ばかり覚えていき、レベルに関係なくこれまで覚えた技すべてを連続で繰り出すことが可能になっている。ただし、それぞれの技はダメージに大きな差はなく、単発の攻撃力も小さいので過信は厳禁だ。また、中盤以降のボス戦では技3～4つ分をたたき込まなければ話にならないとか、相手の指定ができないのでザコ戦ではダメージが分散して効果をあげられない場合があるなど、欠点も多い。少なくともクリティカルを目押しで出せるようにはなっておこう。

▲相手の体を抱きかかえ、頭から地面に叩きつける。俗にいう垂直落下式DDT。

ティファ

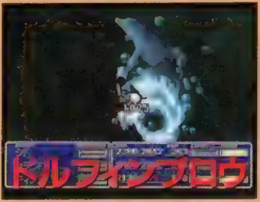


スロットを揃えればコンボも可能!!

ティファのリミット技は、これまで覚えたリミット技の数だけスロットが回り、「HIT」が出れば攻撃成功となる。複数のスロットで「HIT」が出れば、そのすべてが連続で繰り出されるのだ。スロット自体は独立しているので、例えば4つのスロットのうち3番目がミスでも、ほかがすべてヒットすれば3つ分の攻撃を出してくれる。また、スロットには滑りがないので、簡単に目押しができるようになっているぞ。

▶リミットを選択すると同時にスロット回転スタート。

◀「HIT」が出れば攻撃ヒット。「Yeah!」が出ればクリティカルとなる。



▶地面すれすれから、伸び上がりながらアッパーを放つ。

使用武器・グローブ

彼女にとっての武器は己の拳そのもの。グローブはその補助に過ぎないのだ。初期装備はレザーグローブ。

【リミット技】

LV	技名	種類	範囲	効果
1	掌打ラッシュ	攻撃	敵単体	掌打を3発撃ち込む
1	サマーソルト	攻撃	敵単体	バック転しながらキック
2	水面蹴り	攻撃	敵単体	下段回し蹴り
2	メテオドライブ	攻撃	敵単体	敵を逆さまにして地面に叩きつける
3	ドルフィンブロウ	攻撃	敵単体	地面すれすれからの突き上げアッパー

ケット・シー

運を頼りに、狙え一発大逆転!

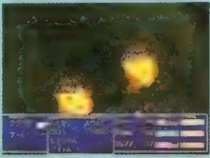
ケット・シーは能力値的には平均だが、リミット技は非常に個性的。リミット技自体に戦略性は無いに等しいけれど、運がよければ大ダメージも期待できる。最初から使える技のダイスは、出た目の数を足して100倍した数値を、無条件(相手の防御力は関係なし)に与える。ゾロ目が出ればさらに2倍されるので、ダイス2つでも最大2400ポイントものダメージをたたき出すことができるのだ。しかも、何度も使っていれば一度に振るダイスの数が次第に増えていき、一発逆転の要素は高くなっていく。もう一つの技のスロット、ザコ相手なら目がそろい易い。最悪の結果もあるけれど、彼の「運」に賭けてみる!?

使用武器・メガホン

メガホンは、命令をデブモーグリ人形に伝えるための手段。マテリア穴が多いのが特徴だ。初期装備はイエローメガホン。

何が飛び出す!? スロットの効果

レベル2のリミット技である「スロット」は、ダイスにも増してギャンブル性が高い。なかには味方が無条件に全滅してしまうという、とんでもない効果もあるので多用は禁物。ボス戦では使わない方がいいだろう。


◀上手くいけばザコ一掃のダメージも期待できるが…。

出目	名前	効果
はずれ	トイボックス	ランダムで物が落下し、ダメージを与える
モーグリ×3	合体	味方全員がモーグリに入って巨大化
星×3	モーグリダンス	味方全員のHP、MP回復
王冠×3	トイソルジャー	オモチャの兵隊が攻撃してくれる
ハート×3	ラッキーガール	パーティ全員の攻撃が100%クリティカルに
BAR×3	ランダム召喚	ランダムで召喚獣を呼ぶ
77BAR	ジョーカーデス	味方全員戦闘不能
777	オールオーバー	敵全体に100%の確率でデス

▲サイの目がダメージを決める。最低でも300のダメージを与えるので、序盤は結構使えるぞ。

▼スロットは、ボス戦では良い結果が出にくい。やはりあくまでお遊び!?

LV	技名	種類	範囲	効果
1	ダイス	攻撃	敵単体	ダイスの目によってダメージ
2	スロット	——	——	スロットの出目によって、さまざまな効果

ヴィンセント

謎のガンマン、その本性とは……？

発売直前までその素性は謎に包まれていたヴィンセント。それもそのハズ、彼はいわゆる隠しキャラクターの1人で、人によっては仲間にしないままゲームが終わってしまう場合もあるのだ。しかし見事仲間にできたなら、非常に頼れる味方になってくれる。そんな彼のリミット技はかなり特殊。その美貌に魅了された女性ファンにはショックかもしれないけど、外見からは想像もつかない凄いことをやってのけるぞ。使いようによっては便利なことこの上ないので、もしうまく仲間にできたら、自分自身の目で確かめてみよう。

使用武器……銃

銃は、すべて後列から攻撃してもダメージは同じで強力。しかも無限に弾が出る。初期装備はクイックシルバー。

仲間にする方法

ヴィンセントは、過去に犯した罪の意識に捕らわれたまま、いまは神羅屋敷の地下で眠っている。彼に会うには、まずは屋敷にある金庫を開け、地下室の鍵を入手するのだ。強力なボス戦もあるぞ。

金庫を開けるには!?

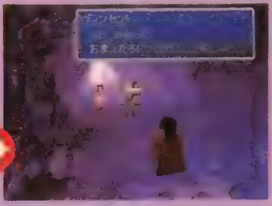
▼右36の場合、右ボタン以外を押さずに36に合わせて決定ボタンを押そう。

勝って鍵を手に入れろ！

▲金庫を開けるとボス戦も。勝ったあともう一度箱を調べてみると？

地下室へGO！

▼鍵が手に入ったら、地下室のこれまで入れなかった部屋にいこう。



ついに仲間に！

▲棺桶の中からヴィンセント登場。これで、また頼もしい仲間が参加！

素早い動きで敵をほんろう！

ユフィ

ユフィもヴィンセント同様、仲間にしなくてもクリアできるキャラ。しかし彼女がいないと大きなイベントを見逃すことになるので、必ず仲間にしたい。忍者の末裔だけあって素早さが飛び抜けて高く、それ以外の能力も平均して高い。何をやらせてもそつなくこなす万能タイプだ。リミット技も強力な攻撃技に加え、回復技も持っている。ボス戦ではレベル1にして単体攻撃の「疾風迅雷」と味方全員回復の「明鏡止水」を使い分けよう。

▶右手を胸に置いて精神統一をする。味方全員のHPを回復してくれる技なのでピンチのときには有効。

▼猛烈な閃光とともに、敵全体に大打撃を与える。敵の防御力に左右されないので、安定した威力を発揮する。

LV	技名	種類	範囲	効果
1	疾風迅雷	攻撃	敵単体	敵を素早く斬りさいた後武器攻撃
1	明鏡止水	回復	味全体	HPをMAXの約半分回復
2	抜山蓋世	攻撃	敵全体	地面を叩きつけ、衝撃で攻撃
2	血祭	攻撃	敵複数	ランダムで10回連続攻撃
3	鐙袖一触	攻撃	敵全体	防御力無視のクリティカルダメージ

使用武器……手裏剣

ユフィの手裏剣は投てき武器なので、後列から攻撃してもダメージが同じ。つねに後列におこう。初期装備は十字手裏剣。

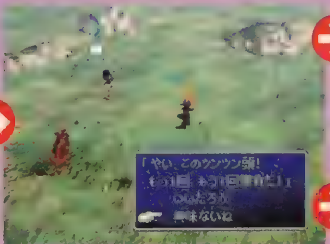
仲間にする方法

ユフィは、ミスリルマイン以降の森で戦っていれば、ランダムエンカウトで敵として登場する。これに打ち勝ち、その後の交渉をうまくとりまとめればOK。ミスリルマインを抜けてすぐに出会う確率は奇跡に近いが、故郷のウータイに近づけば近づくほど会える確率は高くなっていく。仲間にするタイミングは、だいたいコスモキャニオンを抜けたあたりが適当だ。なお、交渉の際、誤った選択をしたり、メニュー画面を開いたりすると、逃げられてしまうので注意しよう。

森の中で遭遇

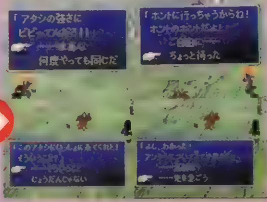
▲森の中を歩いていると、突然謎の忍者に襲撃されることがある。彼女こそ誰あろう、ユフィその人だ。彼女を倒せるくらいの実力を持っているならば、遠慮せず倒そう。

機嫌を損ねないよう うまく交渉しよう！



▲彼女を倒すと、この場面に切り替わって交渉シーンに入る。ここで会話の選択肢を間違えると逃げられるので注意。奥のセーブポイントは偽物なので、近寄らないこと。

成功



◀交渉が成功すると仲間になる。上手く彼女のプライドをくすぐるのがコツだ。

失敗

◀誤った選択をすると逃げられる。このときついでにギルも盗まれる。

戦闘講座 ゴールドソーサーまでの マテリア活用編

『FF Ⅶ』から新しく登場したマテリアシステム。前号では、マテリアについての基本的な説明を行ったが、今回はもっと突っ込んだマテリアの活用法を説明しよう。特に、各マテリアが成長するとどうなるかについては必見ですぞ。マテリアを制する者は『FF Ⅶ』を制す!

①マテリアの成長

マテリアの成長は、タイプによって大きく変わる。各マテリアについての特徴と、★以降の文章では成長の仕方を解説しているのでチェックしよう。

独立

独立マテリアを成長させると、マテリア自体の特性がアップしていくのが特徴だ。

かばう

このマテリアを装着しているキャラは、味方のキャラが攻撃されたときに、自動的にかばってくれる。体力と防御力が高いキャラに装着させよう。

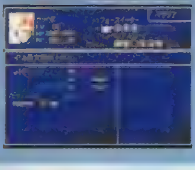
★味方をかばう確率が20%ずつ高くなる。最大100%。

チョコボよせ

装着していると、チョコボが出現する場所で、チョコボを含んだ敵のパーティにエンカウントする確率が高くなる。チョコボが出現する場所は決まっている。

★チョコボに会う確率が上がっていく。

HPアップ



装着するだけで最大HPをアップしてくれる、ありがたいマテリア。HPが低い女性キャラに装備させるとグッドだ。成長させるとアップ率が高くなる。

★MAXHPが10%ずつ上がっていく。最大50%までアップ。

支援

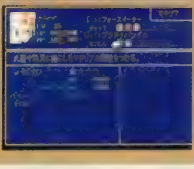
支援マテリアは、単体では何の効果もないが組み合わせるととっても便利。成長させるとどんどん効果が上がっていくので、マテリア2倍成長の武器・防具に装着させて、少しでも早くレベルが上がるようにしておこう。

ぜんたいか

レベルアップすると、1回の戦闘で全体化できる回数が増える。比較的早くレベルアップさせることができるので、ガンガン成長させよう。

★戦闘で全体攻撃できる回数が1回ずつ増える。最高5回。

ぞくせい



武器・防具に装着すると組にした魔法や召喚マテリアの属性を付けられる。レベルアップすると、防具に装着したときにのみ、3段階に効果が上がっていく。

★ダメージ半減→無効→吸収の3段階にレベルアップする。

召喚

召喚マテリアを成長させると、1回の戦闘で使える召喚魔法の回数を増やすことができる。ボス戦などで多用する召喚魔法だけに、1回でも使える回数が増えるのはありがたい限り。通常成長の防具でもいいから、常に装着してAPを稼がせよう。

チョコボ&モーグリ

召喚獣「チョコボ&モーグリ」を呼び出せるようになる。技の名前は「必殺技」。属性を持っていないので、どの属性の敵にも使うことができる。

★戦闘で呼び出せる回数が1回ずつ増える。消費MP14。

イフリート

召喚獣「イフリート」を呼び出せるようになる。技の名前は「地獄の火炎」。炎の属性を持つので、獣や冷気の属性を持つ敵に効果が高い。

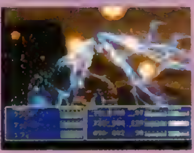
★戦闘で呼び出せる回数が1回ずつ増える。消費MP34。

シヴァ

★召喚獣「シヴァ」を呼び出せるようになる。技の名前は「ダイヤモンドダスト」。冷気の属性を持つので、炎の属性を持つ敵に使うと効果が高い。

戦闘で呼び出せる回数が1回ずつ増える。消費MP32。

ラムウ



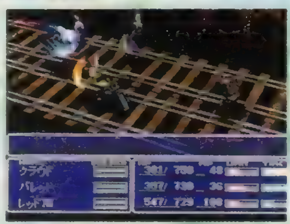
召喚獣「ラムウ」を呼び出せるようになる。技の名前は「裁きの雷」。雷の属性を持つので、機械でできた敵に効果が高い。『FF』ではおなじみだ。

★戦闘中に呼び出せる回数が1回ずつ増える。消費MP40。

②マテリアの有効活用

マテリアの可能性を広げてくれるのが、支援マテリアの存在。支援マテリアと他の種類のマテリアを、武器・防具の連結穴を使って組み合わせることで、攻撃方法を増やしたりすることができる。支援マテリアだけでは効果がないので注意。

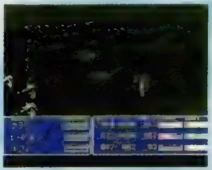
▲順調にゲームを進めると、「ぜんたいか」のマテリアは複数手に入る。少なくとも3つは成長させていこう。



▶「ぞくせい」のマテリアは、組にするマテリアを敵の属性と同じにすると、ダメージを与えられないので注意。

ぜんたいか

「ぜんたいか」のマテリアは、魔法マテリアと組み合わせると、魔法を全体化してくれる。魔法マテリアをどれだけ成長させても、全体魔法を覚えることはないので、魔法の全体化には必須のマテリアだ。



ぞくせい

組にした魔法や召喚マテリアの属性を、武器や防具に付けることができる。例えば、「ほのお」のマテリアと組にして剣に装着すると、「炎属性の剣」になり、防具に付けると、「炎ダメージ半減の防具」になる。

③マテリアの分裂

1つのマテリアを最高レベルまで成長させると、分裂して同種のマテリアを生み出す。元のマテリアはそれ以上成長することはなく、新しく生まれたマテリアはAPが0の状態なのだ。

▲お店で売っていないマテリアは、分裂させることで増やしていく。

④持てるマテリア数には限度あり

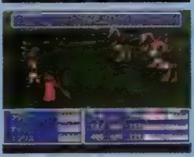
プレイヤーが持てるマテリアの数は、200個+キャラが装備しているもの、と限度が決まっている。限度に達すると新しいマテリアを持てないので、限度が近づいたら、不要なマテリアは処分しよう。

▲限度が200ということは、マテリアの種類がかなり多いのだ。

コマンド

成長させると、コマンドがパワーアップするものもあれば、成長しないものまである。特徴をよく覚えておこう。

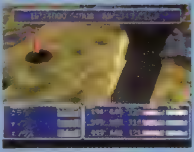
ぬすむ



「ぬすむ」が使えるようになる。レベルアップすると使えるようになるコマンド「ぶんどる」は、お宝を盗むついでに、敵にダメージも与える。

★「ぬすむ」から「ぶんどる」にレベルアップする。

みやぶる



「みやぶる」が使えるようになる。敵のHP、MPなどを見破ることができる。レベルが2までしかないので、1回レベルアップさせれば分裂する。

★最高レベルまで成長させてもマテリアが分裂するのみ。

てきのわざ

「てきのわざ」が使えるようになる。このマテリアを装着したキャラがラーニングできる技を受けると、マテリアが自動的にその技をラーニングする。

★このマテリアはAPを得ても成長はしない。

あやつる

「あやつる」が使えるようになる。一定の確率で敵を操って、その敵の技を使って戦うことができる。敵の技をラーニングしたいときに使うと便利。

★最高レベルまで成長させてもマテリアが分裂するのみ。

なげる

「なげる」が使えるようになる。アイテムや武器を投げて敵にダメージを与える。「ぜになげ」は、所持しているギルを投げて敵にダメージを与えるコマンド。

★「なげる」に「ぜになげ」のコマンドが加わる。

魔法

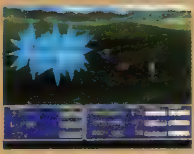
魔法マテリアは、基本的に成長させるとより強い魔法を覚えていく。新しい魔法マテリアを手に入れて、強力な魔法を修得するためには、魔法マテリアを成長させる以外に方法はない。どれか1つを成長させるのではなく、どの魔法マテリアもまんべんなく成長させた方が、後々有利になるはずだ。

いかずち

「いかずち」系の魔法が使えるようになる。雷の属性を持つので、機械でできた敵に効果が大きい。レベルアップするとより強力な魔法を覚える。

★サンダー(MP4)→サンダラ(MP22)→サンダガ(MP52)

れいき



「れいき」系の魔法が使えるようになる。冷気の属性を持つので、炎の属性を持つ敵に効果が大きい。レベルアップにより、強力な魔法を覚える。

★ブリザド(MP4)→ブリザラ(MP22)→ブリザガ(MP52)

ほのお

「ほのお」系の魔法が使えるようになる。炎の属性を持つので、獣や冷気の属性を持つ敵に効果が大きい。レベルアップにより、強力な魔法を覚える。

★ファイア(MP4)→ファイラ(MP22)→ファイガ(MP52)

どく

「どく」系の魔法が使えるようになる。「ぞくせい」のマテリアと組み合わせて武器に装着すると、追加効果で敵を毒状態にすることも。

★バイオ(MP8)→バイオラ(MP36)→バイオガ(MP80)

だいち

「だいち」系の魔法が使えるようになる。大地の力で攻撃するため、空を飛んでいる敵には通用しない。レベルアップにより、強力な魔法を覚える。

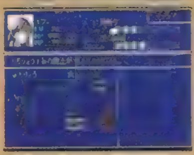
★クエイク(MP6)→クエイラ(MP28)→クエイガ(MP68)

かいふく

「かいふく」系の魔法が使えるようになる。レベルアップすることで、より強力なHP回復魔法を覚えていく。リジェネは戦闘中、徐徐にHPを回復する。

★ケアル(MP5)→ケアルラ(MP24)→リジェネ(MP30)→ケアルガ(MP64)

ちりょう



「ちりょう」系の魔法が使えるようになる。レベルアップすることで、ステータス異常回復の魔法を覚えていく。「レジスト」はステータス異常を防ぐ魔法。

★ポイゾナ(MP3)→エスナ(MP15)→レジスト(MP120)

そせい

「そせい」系の魔法が使えるようになる。味方のキャラを生き返らせることができる魔法を覚える。「アレイズ」はキャラを生き返らせてHPを全回復する魔法。

★レイズ(MP34)→アレイズ(MP100)

へんしん

「へんしん」系の魔法が使えるようになる。「ミニマム」は小さくなったキャラを元に戻すのに、「トード」はカエルに変身したキャラを人間に戻すのに使う。

★ミニマム(MP10)→トード(MP14)

ふうじる

「ふうじる」系の魔法が使えるようになる。「スリプル」は敵を眠らせる魔法で、「サイレス」は敵が魔法を唱えられないように沈黙させる魔法だ。

★スリプル(MP8)→サイレス(MP24)

「てきのわざ」のマテリアで敵の攻撃をラーニング!

「てきのわざ」のマテリアを装着して敵の技を受けると、その技をラーニングできるのは知っているよね。ラーニングできる技は限られているので、把握してすべて覚えてしまおう。今回までの攻略範囲で覚えられる敵の技を全部公開するぞ。

▶ラーニングできる敵の技は限られている。

LV4自爆

敵全体に効果がある。4で割り切れるレベルの敵を瀕死にして、さらに「ミニマム」の効果もあり。消費MP10。

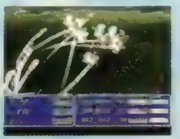
モンスター名：ムー
出現地域：グラスランドエリア

ホワイトウィンド

味方全体にHP回復とステータス異常回復の効果を与える。これから先のボス戦で役に立ちそうな技だ。消費MP34。

モンスター名：ゼムゼレット
出現地域：ジュノンエリア

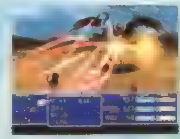
マトラマジック



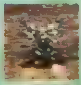
敵全体を攻撃する無属性の魔法。ミッドガルエリアで覚えると、それから先の戦いが非常にラクになる。便利な魔法だ。消費MP8。

モンスター名：スイーパーカスタム、ブルモーター
出現地域：ミッドガルエリア、コレルプリズン

レーザー



敵単体のHPを半分にする重力属性の攻撃。HPの多いモンスターほど効果が高いので、後半戦も威力を発揮。消費MP16。



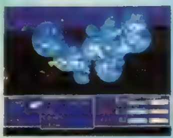
モンスター名：デスクロー
出現地域：コレルプリズン

火炎放射

敵単体に炎属性のダメージを与える。通常攻撃よりは大きなダメージを与えることができるので、ゲーム序盤は重宝する。消費MP10。

モンスター名：アークドラゴン
出現地域：ミスリルマイン

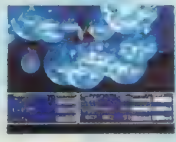
マイティガード



味方全体に「バリア」、「マバリア」、「ヘイスト」の効果。「バリア」のマテリアや「じかん」のマテリア入手前に覚えられるので貴重。消費MP56。

モンスター名：ビーチプラグ
出現地域：コレルエリア

アクアブレス



敵全体に水属性のダメージを与える。「アクアブレス」は全体攻撃なので、ラーニングしやすい技だ。消費MP34。

モンスター名：キマイラ
出現地域：ゴールドソーサーエリア

戦闘講座
データ編
ゴールドソーサーまでの全アイテムデータ公開

自分ではすべてのアイテムを手に入れているつもりでも、意外なところにアイテムは隠れているもの。今回の攻略範囲であるゴールドソーサーまでに手に入るアイテムをここに公開したので、取りこぼしのないよう、チェックしよう。

Item●アイテム

アイテムというと回復系のものしか使わない人が多いと思うけど、戦闘中に使うと有効なアイテムもたくさんあるので、試してみよう。

種類	名前	価格	効果	入手方法
回復	ポーション	50	HPを100回復	アイテム屋で購入。ヘルハーレーVR２などが落とす
	ハイポーション	300	HPを500回復	アルジュノンのアイテム屋などで購入。スウェルフロートなどが落とす
	エクスポーション	—	HPを全回復	ゴールドソーサーの景品の１つ。ブルモーターなどから盗む
	エーテル	—	MPを100回復	アイテム屋で購入。キャッパワイヤ、サーチアイなどから盗む
	エーテルターボ	—	MPを全回復	ランドウォーム、サーチャクラウンから盗む
	エリクサー	—	HP・MPを全回復	神羅ビルの非常階段の途中やミスリルマインで拾う
	ラストエリクサー	—	味方全員のHP・MP全回復	カームの街の宿屋で拾う
	フェニックスの尾	300	戦闘不能を治療	アイテム屋で購入。トゥーサイドなどから盗む
	テント	500	全員のHP・MP全回復。セーブポイントで使用	アイテム屋で購入。バンディットが落とす
	毒消し	80	毒状態を治療	アイテム屋で購入
	やまびこえんまく	100	沈黙状態を治療	アイテム屋で購入
	目薬	50	暗闇状態を治療	アイテム屋で購入。海兵隊員が落とす
	興奮剤	100	いかり状態になる。かなしい状態を治療	アイテム屋で購入
	鎮静剤	100	かなしい状態になる。いかり状態を治療	アイテム屋で購入
	金の針	150	石化状態を治療	アイテム屋で購入。スウェルフロート、コカトリスなどから盗む
	乙女のキッス	150	カエル状態を治療	アイテム屋で購入
	うちでのこづち	150	ミニマム状態を治療	アイテム屋で購入
攻撃	手榴弾	80	敵１体に150程度の爆発ダメージ	アイテム屋で購入
	クモの糸	—	敵全体にスロウ（素早さを下げる）の効果。	グラシュトライクなどが落とす
	惑わし草	—	敵全体にコンフュ（混乱）の効果	ソルジャー：３RDなどが落とす
	有害物質	—	敵全体にバイオラ（毒）の効果。100程度のダメージ	スモッグファクトなどが落とす
	ゴーストハンド	—	敵１体のMPを吸収	ゴーストから盗む
	重力球	—	敵１体にグラビデ（重力攻撃）の効果。500程度のダメージ	ディーングロウが落とす
	ボムのかけら	—	敵全体に400程度の爆発ダメージ	ボムが落とす
	ボムの右腕	—	敵全体に1500程度の爆発ダメージ	ボムから盗む
	電撃鳥の角	—	敵全体にサンダラ（雷）の効果。400程度のダメージ	ニードルキッスが落とす
	バジリスクの爪	—	敵１体を石化させる	コンドルフォートでCMD．グランドホーンが落とす
	ファイアカクテル	400	敵１体に400程度の炎のダメージ	コスタ・デル・ソルの武器屋などで購入
	時空弾	—	敵１体にグラビラ（重力攻撃）の効果。1500程度のダメージ	フラップビートが落とす、または盗む
補助	スピードドリンク	—	味方１人にヘイスト（素早さを上げる）の効果	ヴァイスから盗む
	ガードアップ	—	「たいりょく」の最大値を上げる	アルジュノンの兵舎３階で拾う
	マインドアップ	—	「せいしん」の最大値を上げる	アルジュノンの兵舎２階、コレル山で拾う
	スピードアップ	—	「すばやさ」の最大値を上げる	エルジュノンの兵舎１階で拾う
	パワーアップ	—	「ちから」の最大値を上げる	アルジュノンの兵舎３階、コスタ・デル・ソル、コレル山で拾う
	ラックアップ	—	「うん」の最大値を上げる	アルジュノンの兵舎２階で拾う
その他	ギザールの野菜	100	戦闘中に使うとチョコボを一定時間拘束。チョコボ育成に使用	チョコボ牧場で購入
	カラッカの野菜	250	〃	チョコボ牧場で購入
	タンタルの野菜	400	〃	チョコボ牧場で購入
	パサーナの野菜	800	〃	チョコボ牧場で購入
	クリーエの野菜	1000	〃	チョコボ牧場で購入
	ミメットの野菜	1500	〃	チョコボ牧場で購入
	ラサンの実	—	チョコボのカップリングに使用する	マンドラゴラが落とす、または盗む
	サラハの実	-	チョコボのカップリングに使用する	スペンサーが落とす、または盗む
	ジンクバッテリー	300	プレート断面の機械を動かす	ウォールマーケットの武器屋で購入
	１／35神羅兵	—	神羅軍装甲擲弾兵「突撃」セット12体入	アルジュノン、エルジュノンの兵舎で拾う
	超合金スイーパー	—	魔晄炉を守る最新メカ！　両手からミサイルを発射！	ゴールドソーサーの「スピードスクエア」で3000点以上のスコアを出す

Materia●マテリア

ゲーム中盤以降、手に入るマテリアが増えて装着しきれなくなる。このデータを見てどのマテリアを成長させるか考えよう。

種類	名前	価格	属性	アビリティリスト	装備効果	入手方法
魔法	いかずち	600	雷	サンダー、サンダラ、サンダガ	カー1、魔力+1、MHP－2%、MMP+2%	エルジュノン、コスタ・デル・ソルなどで購入
	れいき	600	冷	ブリザド、ブリザラ、ブリザガ	カー1、魔力+1、MHP－2%、MMP+2%	エルジュノン、コスタ・デル・ソルなどで購入
	ほのお	600	炎	ファイア、ファイラ、ファイガ	カー1、魔力+1、MHP－2%、MMP+2%	エルジュノン、コスタ・デル・ソルなどで購入
	どく	1500	毒	バイオ、バイオラ、バイオガ	カー1、魔力+1、MHP－2%、MMP+2%	エルジュノンで購入
	だいち	1500	土	クエイク、クエイラ、クエイガ	カー1、魔力+1、MHP－2%、MMP+2%	エルジュノンで購入
	かいふく	750		ケアル、ケアルラ、リジェネ、ケアルガ	カー1、魔力+1、MHP－2%、MMP+2%	アルジュノン、コスタ・デル・ソルなどで購入
	ちりょう	1500		ポイゾナ、エスト、レジスト	カー1、魔力+1、MHP－2%、MMP+2%	アルジュノン、コスタ・デル・ソルなどで購入
	そせい	3000		レイズ、アレイズ	カー1、体カー1、魔力+2、魔法防御+1、MHP－5%、MMP－5%	アルジュノン、コスタ・デル・ソルなどで購入
	ふうじる	3000		スリプル、サイレス	カー1、魔力+1、MHP－2%、MMP+2%	アルジュノン、コスタ・デル・ソルなどで購入
	へんしん	5000		ミニマム、トード	カー1、魔力+1、MHP－2%、MMP+2%	コレル山で拾う。北コレルのよろず屋で購入
支援	ぜんたいか	—		ぜんたいか	—	運搬船で拾う
	ぞくせい	—		ぞくせい	—	神羅ビル62階で市長の合い言葉を１回で言い当てる
独立	かばう	1000		かばう20%アップ	体力＋１	エアリスの家の花畑で拾う。ウォールマーケットで購入
	チョコボよせ	2000		チョコボに会える	運＋１	チョコボ牧場で購入
	HPアップ	—		HPの最大値が上がる	—	ルーファウス見送りのミニゲームで入手
コマンド	ぬすむ	1200		ぬすむ、ぶんどる	素早さ＋２	下水道で拾う。カームで購入
	みやぶる	1000		みやぶる	—	６番街公園で拾う。レッドXIIIが所持。カームで購入
	てきのわざ	—		火炎放射、マトラマジックなど	—	アルジュノンの上級者の館で拾う
	あやつる	—		あやつる	—	ケット・シーが所持
	なげる	—		なげる、ぜになげ	体力＋１	ユフィが所持
召喚	チョコボ&モーグリ	-		チョコボ&モーグリ	魔力＋１、MHP－2%、MMP+2%	チョコボ牧場でチョコボに話しかける
	シヴァ	—	冷	シヴァ	魔力＋１、MHP－2%、MMP+2%	アンダージュノンでプリシラを助ける
	イフリート	—	炎	イフリート	魔力＋１、MHP－2%、MMP+2%	運搬船でジェノバ・BIRTHを倒すと出現する
	ラムウ	—	雷	ラムウ	魔力＋１、MHP－2%、MMP+2%	チョコボレース控え室に落ちている

Key Item●キーアイテム

ストーリーを進めるのに絶対に必要なもの、それがキーアイテムだ。確実にゲットすること。

名前	内容	入手方法
薬屋商品クーポン	薬屋で景品と交換できる（ウォールマーケットのイベント）	定食屋で定食を食べた後「まあまあだな」を選択する
会員カード	蜜蜂の館の会員カード（〃）	コルネオ屋敷に行った後、街の入口付近にいるオヤジと話す
消毒薬	コロンを手に入れるために必要（〃）	薬屋で薬屋商品クーポンと交換する
消臭薬	フラワーコロンを手に入れるために必要（〃）	薬屋で薬屋商品クーポンと交換する
消化薬	セクシーコロンを手に入れるために必要（〃）	薬屋で薬屋商品クーポンと交換する
コロン	安物の香水（〃）	居酒屋の便所にいる男に消毒薬を渡す
フラワーコロン	花の香りがする香水（〃）	居酒屋の便所にいる男に消臭薬を渡す
セクシーコロン	セクシーな香りがする香水（〃）	居酒屋の便所にいる男に消化薬を渡す
ダイヤのティアラ	ダイヤのティアラ（〃）	マテリア屋に宿屋で買った200ギルのドリンク剤を渡す
ルビーのティアラ	ルビーのティアラ（〃）	マテリア屋に宿屋で買った100ギルのドリンク剤を渡す
ガラスのティアラ	ガラスのティアラ（〃）	マテリア屋に宿屋で買った50ギルのドリンク剤を渡す
ビキニパンツ	するどいくいこみのパンツ（〃）	蜜蜂の館の左下の部屋に入る
ランジェリー	素敵な香りの下着（〃）	蜜蜂の館の左上の部屋に入り、逃げる女の子に話しかける
コットンのドレス	コットンで織られたドレス（〃）	服屋のオヤジとの会話で「さらっとしたの」を選択
サテンのドレス	サテンで織られたドレス（〃）	服屋のオヤジとの会話で「さわっ～」「きらきら～」の順に選択
シルクのドレス	シルクで織られたドレス（〃）	服屋のオヤジとの会話で「さわっ～」「つやつや～」の順に選択
ブロンドのかつら	金髪のかつら（〃）	「男男男」のジムで、スクワット勝負に勝つ
クセゲのかつら	クセ毛になっているかつら（〃）	「男男男」のジムで、スクワット勝負に負ける
カードキー60	神羅ビル60階まで行けるカードキー	59階で強化戦闘員を倒す
カードキー62	神羅ビル62階まで行けるカードキー	61階で男に話しかけ、「……」を選択する
カードキー65	神羅ビル65階まで行けるカードキー	62階で市長の合い言葉を当てる
カードキー66	神羅ビル66階まで行けるカードキー	65階でミッドガルの模型を完成させる
カードキー68	神羅ビル68階まで行けるカードキー	68階でボスとの戦闘後、近くにいる神羅社員に話しかける
ミッドガルパーツ	ミッドガルの模型の部品	65階で宝箱を順番に開けていく
Aクーポン	星のペンダントと交換できる	63階で順番どおりに扉を開けていく
Bクーポン	フォウスロットと交換できる	63階でダストを通って部屋に降り立つ
Cクーポン	「ぜんたいか」のマテリアと交換できる	63階で順番どおりに扉を開けていく
PHS	離れた場所にいる仲間を呼び出せる	カームの街でクラウドの回想イベントが終わると入手できる
ゴールドチケット	ゴールドソーサーに何度でも入れるようになる	ゴールドソーサー入口で購入

Weapon●武器

武器を選択するうえで大切なのは攻撃力や命中率だけど、「FFVII」の場合、マテリア穴の数や種類も重要な要素になっている。

装	名前	価格	穴	成	攻	命	防	魔攻	精	特徴	入手方法
クラウド	バスターソード	—	2連	通	18	96	0	2	0	--	クラウドの初期装備
	ハードブレイカー	1500	2連＋2	通	32	98	0	6	0	—	ソルジャー：3RDから盗む。アルジュノンの武器屋で購入
	ミスリルセイバー	1000	2連＋1	通	23	98	0	4	0	—	エルジュノンの武器屋で購入
	フォースイーター	2200	3	2倍	36	100	0	7	0	マテリア成長2倍	ルーファウス見送りミニゲームで入手。北コレルの武器屋で購入
バレット	ガトリングガン	—	1	通	14	97	0	0	0	後列からでも通常の威力	バレットの初期装備
	アサルトガン	350	2連	通	17	98	0	1	0	後列からでも通常の威力	ガードスコーピオンを倒すと手に入る
	キャノンボール	950	2連＋1	通	23	98	0	2	0	—	カームの街、エルジュノンの武器屋で購入
	アトミックシザー	1400	2連＋2	通	32	99	0	4	0	—	スイーパーカスタムから盗む。アルジュノンの武器屋で購入
	Wマシンガン	—	3	2倍	30	100	0	3	0	後列からでも通常の威力	コレル山の宝箱から入手
ティファ	レザーグローブ	—	1	通	13	99	0	0	0	—	ティファの初期装備
	メタルナックル	320	2連	通	18	102	0	1	0	--	ウォールマーケットの武器屋で購入
	ミスリルクロー	750	2連＋1	通	24	106	0	3	0	—	エルジュノンの武器屋で購入
	グランドグラブ	1200	2連＋2	通	31	110	0	6	0	—	マドゥジュから盗む。アルジュノンの武器屋で購入
	モータードライブ	—	3	2倍	27	106	0	6	0	マテリア成長2倍	コスタ・デル・ソルの旧神羅別荘の地下の宝箱から入手
エアリス	ガードロッド	--	1	通	12	99	1	2	4	—	エアリスの初期装備
	ミスリルロッド	370	2連	通	16	100	0	3	0	—	ウォールマーケットの武器屋で購入
	フルメタルロッド	800	2連＋1	通	22	100	0	4	0	—	エルジュノンの武器屋で購入
	ストライクロッド	1300	2連＋2	通	32	100	0	7	0	—	エリゴル、キマイラから盗む。アルジュノンの武器屋で購入
	ウィザードロッド	--	3	2倍	28	100	0	6	0	マテリア成長2倍	コレル山で線路から落下する
レッドXIII	ミスリルクリップ		2連＋1	通	24	100	0	6	0	—	レッドXIIIの初期装備
	ギヤマンヘアピン	1300	2連＋2	通	33	102	0	8	0	—	アルジュノンの武器屋で購入。バグナドラナから盗む
	マジックコーム	—	3	2倍	37	100	0	4	0	マテリア成長2倍	コンドルフォートのミニゲームでユニットだけで勝利する
ユフィ	十字手裏剣	---	2連＋1	通	23	100	0	6	0	後列からでも通常の威力	ユフィの初期装備
	ブーメラン	—	2連＋2	通	30	101	0	7	0	後列からでも通常の威力	フォーミュラから盗む。アルジュノンの武器屋で購入
	風斬り	—	3	2倍	30	103	0	7	0	後列からでも通常の威力	運搬船の宝箱から入手
ケ	イエローメガホン	—	2連＋2	通	36	100	0	8	0	—	ケット・シーの初期装備
ヴ	ピースメーカー		2連＋1	2倍	38	118	0	8	0	後列からでも通常の威力	カームの街の民家の宝箱から入手

Armor●防具

誰でも装備できる防具は簡単便利。防御力や回避率、マテリア穴の数などチェックして、ベストな装備をしよう。

名前	価格	装	穴	成	防	回	魔防	特徴	入手方法
ブロンズバングル	-	全	なし	—	8	0	0	—	初期装備
アイアンバングル	160	全	1	通	10	0	2	—	スラム7番街の武器屋で購入
チタンバングル	280	全	2	通	14	2	4	—	スラム5番街の武器屋で購入。エアバスターが落とす
カーボンバングル	800	全	2連＋1	通	27	3	14	—	コスタ・デル・ソル、北コレルの武器屋で購入
プラチナバングル	1800	全	2	2倍	20	0	12	マテリア成長2倍	コスタ・デル・ソルの武器屋で購入。デスクローから盗む
ミスリルの腕輪	350	全	2連	通	18	3	8	—	アンダージュノンの武器屋で購入
銀の腕輪	--	全	2連＋2	通	34	4	22	—	ダインが落とす
フォウスロット	1300	全	4	通	12	0	10	—	コスタ・デル・ソルの武器屋で購入
神羅安式防具		全	2連＋2	通常	30	0	0	—	海兵隊員から盗む

Accessory●アクセサリー

キャラのパラメータを上げたり、ステータス異常を防いだりしてくれる、さまざまな効果のアクセサリが登場。

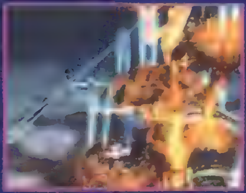
名前	価格	属性	特徴	入手方法
星のペンダント	—	毒	毒状態を防ぐ	神羅ビル63階でAクーポンと交換。コレル山で線路から落下する
タリスマン	—	—	「せいしん」が10アップ	神羅ビル68階でサンプル：H0512を倒す
防弾チョッキ	—	—	「たいりょく」が10アップ	神羅ビル70階でルーファウスを倒す
パワーリスト	—	—	「ちから」が10アップ	アンダージュノンでボトムスウェルを倒す
銀縁メガネ	3000	—	暗闇状態を防ぐ	エルジュノンのアクセサリー屋で購入。ルーファウス見送りミニゲームで入手
ハチマキ	3000	—	睡眠状態を防ぐ	エルジュノンのアクセサリー屋で購入
ホワイトケープ	—	-	カエル、ミニマム状態を防ぐ	運搬船でジェノバ・BIRTHを倒す
炎の指輪	—	炎	炎の属性の攻撃を無効にする	コスタ・デル・ソルの旧神羅別荘の地下で拾う

データの見方

装：その武器を装備できるキャラクター／穴：マテリアを装着できる穴の数。連結穴は2連と表記／成：マテリアを装着したときのマテリアの成長の度合い。通は通常を表す／攻：攻撃力／命：命中率／防：防御力／精：精神／回：回避率／魔攻：魔法攻撃／魔防：魔法防御／魔回：魔法回避／属性：マテリアが持つ属性／MHP：MAXHP／MMP：MAXMP／ケ：ケット・シー／ヴ：ヴィンセント

STORY

ストーリー攻略



今回のストーリー攻略は、ミスリルマインを抜けてからゴールドソーサーをクリアするまでの範囲をお届けする。攻略チャートで冒険の進め方を確認してから、各ポイントについての詳しい攻略を読むと使いやすい。前号に続いて、数多くのマップを収録！

前号までの攻略チャート

前号でお届けした範囲に、今回の攻略範囲を加えた攻略チャート。これを見れば、決して冒険に迷うことはないはずだ。

駅のホーム

オープニングムービーを経て、駅のホームに到着。警備兵との戦闘の後、バレットが仲間に加わる。

壱番魔晄炉

壱番魔晄炉に侵入したクラウドたちは、魔晄炉の中枢でボス・ガードスコーピオンと戦闘を行う。戦闘終了後、魔晄炉爆発10分前のカウントダウン開始。ジェシーを救出して、魔晄炉を脱出する。

スラム8番街

8番街を通って逃走、途中で花売りのエアリスに出会う。神羅兵に追われて列車に飛び乗り、スラム7番街へ。

スラム7番街

アバランチのアジトで幼なじみのティファが出迎える。バレットから報酬をもらい、次の仕事の依頼を受ける。ここでティファが仲間に加わる。街で装備を整えたらスラム7番街駅に向かう。 1

列車～螺旋トンネル

列車で移動中、ニセIDが発覚して列車から飛び降りる。螺旋トンネルを進んで突き当たりまで来たら、ダクトからプレート下部に入る。ここを通って、五番魔晄炉まで進んでいく。

五番魔晄炉

五番魔晄炉の中枢で、クラウドの回想シーンがある。爆弾をセットして脱出しようとすると、神羅兵に囲まれる。プレジデント神羅のワナだ。ボス・機動兵エアバスターとの戦闘後、爆発に巻き込まれたクラウドはスラム街に落下する。 2

スラムの教会

教会で倒れているところをエアリスに助けられる。タークスのレノに追われて教会の奥に逃げ込む。ここでエアリスが仲間になる。教会の屋根裏から外に脱出、スラム5番街を抜けてエアリスの家へ。

エアリスの家

エアリスの母に歓迎されなかったクラウドは、家からそっと抜け出す。スラム6番街の入口でエアリスが待ち伏せ。 3

スラム6番街

6番街の廃墟を通って公園で会話をしていると、通りかかったチョコボ車の後ろにティファを発見、後を追いかける。

ウォールマーケット

たくさんのお店が建ち並ぶウォールマーケットで、ティファを捜すクラウドたち。下の行動チャートに従ってコルネオの屋敷に侵入し、ティファと再会する。コルネオから情報を聞きだした後、クラウドたちは下水道に落とされてしまう。

ウォールマーケット行動チャート

❶蜜蜂の館で情報収集
❷コルネオの屋敷の前で男と話す
❸街の右下にいるオヤジに話しかける
❹蜜蜂の館に入る
❺めし処で食事後「まあまあだな」を選択
❻薬屋に行く
❼居酒屋の便所にいる男に話しかける
❽マテリア屋の話を聞いてあげる
❾宿屋で一泊してアイテムを購入
❿マテリア屋にアイテムを渡す
⓫洋服屋の店番に話しかける
⓬居酒屋のカウンターの男に話しかける
⓭洋服屋に戻る
⓮男男男のジムでスクワット勝負
⓯洋服屋でクラウドが女装する
⓰コルネオの屋敷に潜入する

下水道～列車墓場

下水道に落ちるとボス・アプスとの戦闘。下水道、列車墓場、スラム7番街駅を抜けて、7番街支柱に出る。

7番街支柱

支柱の最上部でボス・タークス：レノと戦闘。エアリスが神羅に連れ去られ、支柱は爆破。スラム7番街が壊滅する。

6番街～エアリスの家

6番街の公園で茫然と立ちつくすクラウドたち。エアリス救出のために、まずはエアリスの家に向かう。

エアリスの家～ウォールマーケット

エルミナからエアリスの過去を聞いたクラウドたちは、その後、プレート断面が見えるウォールマーケットへ。

プレート断面

武器屋で「ジンクバッテリー」を購入し、プレートの断面をワイヤーを伝って登っていく。登りきると神羅ビルに到着する。

神羅本社ビル

神羅本社ビルに入るには、正面から入るのと非常口から入るのと、2通りの方法がある。 4

59F	強化戦闘員3人と戦闘後、「カードキー60」を入手。
60F	警備員のスキをついて移動して、61Fへの階段にたどり着く。
61F	歩いている男の1人に話しかけて、会話で「……」を選択する。
62F	市長の合い言葉に正解すると、「カードキー65」が手に入る。
63F	順番を間違えずに扉を開けて、3つのアイテムをゲットする。
64F	この階にはセーブポイントがある。体力回復可能な仮眠室もあり。
65F	ミッドガルパーツをはめて模型を完成させ、「カードキー66」入手。
66F	便所の通風口から会議室の上へ。宝条の後をつけて67Fに上がる。
67F	ジェノバを目撃する。実験ルーム奥のエレベータで68Fへ。
68F	レッドXIIIが仲間に加わる。ボス・サンプル：H0512と戦闘。
67F	牢屋で一泊する。翌朝、セフィロスが現れたことを知る。
70F	プレジデント神羅が殺されている。セフィロスのしわざらしい。

パーティが二手に分かれ、それぞれボス戦。その後、神羅ビルを脱出する。

ハイウェイ～ミッドガル脱出

バイクに乗ったクラウドが、仲間が乗ったトラックを神羅兵から守りきるミニゲーム。ボス・モーターボールと戦闘。クラウドたちはセフィロスの後を追って、ミッドガルを出ることを決意する。 5

カームの街

二手に分かれていたパーティがカームの街で合流する。宿屋に入ると、クラウドが5年前を回想するイベントが始まる。セフィロスとの因縁、ジェノバ・プロジェクトの秘密などが明らかになる。 6

チョコボ牧場

野生のチョコボの捕まえ方を教わる。チョコボに話しかけると、「チョコボ＆モーグリ」の召喚マテリアが手に入る。

湿地帯

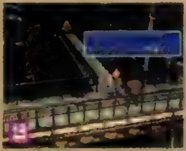
チョコボに乗ってミドガルズオルムに捕まらないように湿地帯を渡る。 7

ミスリルマイン

ミスリルマインの洞窟で、タークスの面々と出会う。

※項目末尾の番号は右の写真に対応しています。

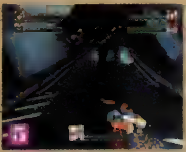
▲スラム７番街には、おなじみの初心者の館がある。ゲームについて、くわしく教えてくれる。



▲五番魔晄炉に爆弾をセットして外に出ると、プレジデント神羅登場。クラウドたちはワナにはめられた。

▲エアリスの家に行くと、エアリスがエルミナの子どもではないこと、「古代種」であることがわかる。

▲神羅本社ビルには、たくさんのミニゲームが用意されている。なかには頭を使わないと解けないものも。



▲神羅本社ビルからハイウェイに脱出すると、ミニゲームが始まる。味方のトラックを神羅軍から守れ。

▲クラウドの回想イベントでは、セフィロスの真実を知ることができる。セフィロスも古代種だった!?

▲現在のクラウドたちでは太刀打ちできないミドガルズオルムも、セフィロスの力ではこんな状態に……。

今回の攻略チャート

コンドルフォート

ミスリルマインを抜けてジュノンエリアに入ると、コンドルフォートが見えてくる。ここではミニシミュレーションゲームを遊ぶことができるが、立ち寄らなくてもストーリーを進められる。

◀コンドルフォートで遊べるミニゲームでは、資金力がものをいう。攻略法はP38で。

アンダージュノン

アンダージュノンの海岸でボス・ボトムスウェルとの戦闘。プリシラを人工呼吸で助けると、「シヴァ」のマテリアがもらえる。イルカの背に乗ってジャンプして、ジュノンの上の街に行く。

◀イルカに乗ってジャンプして、ジュノンの上の街へ。ジャンプのタイミングが難しい。

ジュノン

ジュノンに着くと、まず飛空艇のムービーが流れる。ジュノンの街は、ルーファウス神羅の歓迎式典で浮かれている。兵士に変装してパレードに参加するミニゲームあり。アルジュノン、エルジュノンの街を探索すると、アルジュノンの兵舎の地下に「上級者の館」が見つかる。最後にもう一度、今度はルーファウス神羅を見送るミニゲームがある。

◀ジュノンでは、ミニゲームが2つ用意されている。高得点を出すといいアイテムが手に入る。

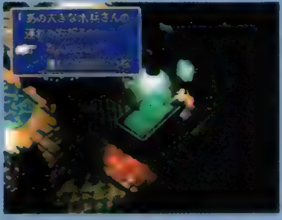
運搬船

運搬船に乗り込んだクラウドたちは、セフィロスと遭遇するが、彼はどこかに飛び去ってしまう。ボス・ジェノバBIRTHとの戦闘あり。

◀「時は満ちた……」という、謎の言葉を残して飛び去っていくセフィロス。

コスタ・デル・ソル

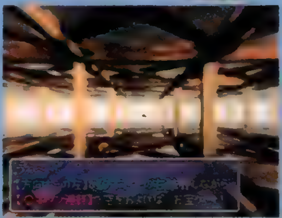
コスタ・デル・ソルに到着すると、ルーファウスはヘリでどこかに去っていく。ビーチには宝条がいる。武器屋に新アイテムが売っているし、旧神羅別荘の地下にもアイテムがあるので装備を整えよう。



◀コスタ・デル・ソルの宿屋では、パーティ以外のメンバーによってミニイベントが起こる。

コレル山

コレルの旧魔晄炉を通って北コレルの村に向かう。途中の線路で落下するところでうまく操作すると、アイテムを取ることができる。上がっている鉄橋を、小屋にあるスイッチで下げて先に進むと北コレル到着。



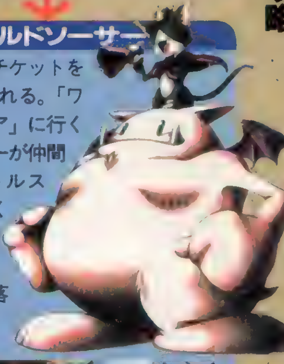
◀宝を取るチャンスは3回ある。近くにセーブポイントもあるので、確実に宝をゲットしよう。

北コレル

セフィロスが村を通ったことを村人の話から知る。ロープウェイ乗り場でバレットの回想。

ゴールドソーサー

入口で入園チケットを買うと中に入れる。「ワンダースクエア」に行くとケット・シーが仲間になる。「バトルスクエア」に行くとイベントが始まり、コレルプリズンに落とされる。



◀半ば強引に仲間になってしまうケット・シー。それにしても、なんで関西弁なの？

コレルプリズン

パーティ全員が合流。小屋に入るとバレットの回想シーンが始まる。北に向かって車のスクラップ置き場に行くと、バレットの親友ダインがいる。バレットとダインの一騎打ちがあり、その後、ゴールドソーサーに再び上がる。

ゴールドソーサー

エレベーターに乗って、チョコボレーサー控え室へ。ここには「ラムウ」のマテリアが落ちている。チョコボレースに勝つと、園長のディオからの手紙を渡され、バギーが手に入る。

今回の記事で攻略する3つのエリア「ジュノン」「コレル」「ゴールドソーサー」にアクセス!

Field Map

今号で攻略するジュノンエリアからゴールドソーサーエリアまでの冒険は、海越え、山越え、砂漠までも越える波乱万丈の道のりだ。ここでは攻略する範囲のフィールドマップに出現するモンスターのデータを完全網羅! 特別の条件下でしか出現しないユフィやチョコボの出現場所も押さえて、キミの冒険をきっちりフォローするぞ。ここでモンスターの特徴をしっかり把握しておけば、フィールドでの戦闘ではまず負けないと断言しよう。

フィールドにひそむ2体のモンスター(!?)

チョコボとユフィはここにいる!

[チョコボ]

フィールドに巨大な鳥の足跡がついている場所は、野生のチョコボの群生地。その付近を「チョコボよせ」のマテリアを装着して歩くと、野生のチョコボに出会えるぞ。今回の攻略範囲内では、ゴールドソーサーエリアのフィールドにチョコボの群生地が存在する。ここでのチョコボは強力なモンスター、キマイラと一緒に出現することが多い。

[謎の女忍者ユフィ]

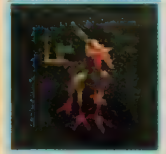
森を歩いていると突然現れて、パーティに戦いを挑んでくる謎の女忍者、ユフィ。彼女は、ミスリルマイン以降の森の中で一定の確率で出現する。今回の攻略範囲内で森があるのはジュノンエリアだけ。残念ながら、ここで出会える確率はわずかしかない。ユフィを仲間にする方法などは、P23の「戦闘講座 キャラクター編」を参照のこと。

ジュノンエリアからゴールドソーサーエリアまでのフィールドに出現する全モンスターを紹介!

【ジュノンエリア】

強力な特殊攻撃を使う手強いモンスターが多く、味方の1人が集中的に攻撃されるとなすすべもなく戦闘不能に追い込まれることもしばしば。ただ、それ相応にもらえる経験値も高いので戦いがいはある。

[ネロスフェロス]



LV: 16 / HP: 150 / MP: 20 / EXP: 53 / AP: 5 / ギル: 146 / 弱点: なし

盗: なし
落: ハイポーション

HPが低く、全体化した魔法でたやすく倒せる。味方1人が100前後のダメージをうける特殊攻撃、「ヒートウィング」にのみ注意。

[ゼムゼレット]

LV: 17 / HP: 285 / MP: 36 / EXP: 70 / AP: 7 / ギル: 165 / 弱点: 風

盗: なし
落: ハイポーション

飛んでいる状態では飛び道具以外の攻撃をうけつけない。また特殊攻撃の「ホワイトウインド」は「てきのわざ」でラーニング可能。

[ヘルハーレーVR2]

LV: 18 / HP: 350 / MP: 50 / EXP: 72 / AP: 8 / ギル: 130 / 弱点: なし

盗: ハイポーション
落: ポーション

特殊攻撃の「磁場転換」はパーティの前列と後列を逆にしてしまう。素早く隊形を元に戻して反撃に転じるべし!

[フォーミュラ]

LV: 16 / HP: 240 / MP: 100 / EXP: 65 / AP: 7 / ギル: 120 / 弱点: 風

盗: ブーメラン
落: ハイポーション

味方全員が70前後のダメージをうける特殊攻撃「ブルーインパルス」がかなりやっかい。優先的に倒したいモンスターだ。

[キャッパワイヤ]

LV: 15 / HP: 210 / MP: 20 / EXP: 60 / AP: 6 / ギル: 103 / 弱点: なし

盗: エーテル
落: ポーション

海辺で出現するモンスター。集団で現れ、特殊攻撃の「地走り」で味方のHPを削っていく。魔法と通常攻撃の2段攻撃で葬り去れ。

【コレルエリア】

平地ではかならずグランガランが出現する。それ以外のモンスターと戦いたければ、コスタ・デル・ソルの近辺にある浜辺や、コレルエリアの奥地にある山岳地帯をうろついてみるといい。ただし、鳥系のモンスターは手強い。

[グランガラン]

LV: 16 / HP: 550 / MP: 60 / EXP: 86 / AP: 10 / ギル: 220 / 弱点: なし

盗: なし
落: ハイポーション

ある程度ダメージを与えるとコグランガランを吐き出す。その前に倒すことも可能だが、わざと吐かせて経験値を稼いだほうがお得。

[コグランガラン]

LV: 15 / HP: 330 / MP: 40 / EXP: 77 / AP: 8 / ギル: 110 / 弱点: なし

盗: なし
落: ハイポーション

グランガランが吐き出した中型のモンスター。一定のダメージを与えると、さらに小型のマゴグランガランを吐き出す。

[マゴグランガラン]

LV: 14 / HP: 110 / MP: 20 / EXP: 66 / AP: 6 / ギル: 55 / 弱点: なし

盗: なし
落: ポーション

コグランガランが吐き出した小型のモンスター。ここまで増やしておいて、全体化した魔法で一気に倒すと経験値ガッポリ。

[ビーチプラグ]

LV: 18 / HP: 200 / MP: 100 / EXP: 95 / AP: 10 / ギル: 155 / 弱点: なし

盗: なし
落: ハイポーション

海辺を歩いていると出現する。特殊攻撃「マイティガード」はラーニング可能。とくにてこずる敵ではないので、覚えてから倒そう。

[ニードルキッス]

LV: 17 / HP: 180 / MP: 40 / EXP: 75 / AP: 8 / ギル: 130 / 弱点: 風

盗: 金の針
落: 電撃鳥の角

素早い動きで先制し、特殊攻撃の「サンダーキッス」を撃ちまくるかなりやっかいなモンスター。集団で出現する場合が多い。

[コカトリス]

LV: 17 / HP: 420 / MP: 0 / EXP: 97 / AP: 10 / ギル: 168 / 弱点: なし

盗: 金の針
落: 金の針

サンダーキッス同伴で出現することが多い大型の鳥系モンスター。「石化スモッグ」の特殊攻撃で味方を石に変えようとする。

【ゴールドソーサーエリア】

バギー入手後に入れる砂地には、緑地では「チョコボよせ」を装着していないとまず出会わない強敵キマイラが出現する。要注意だ。

[スペンサー]

LV: 17 / HP: 250 / MP: 0 / EXP: 110 / AP: 11 / ギル: 175 / 弱点: なし

盗: サラハの実
落: サラハの実

動きが素早く、早いテンポで攻撃を繰り出してくる。さらに集団で襲ってくるため、長期戦になるとかなり危険。強敵だ。

[フラップビート]

LV: 18 / HP: 330 / MP: 60 / EXP: 140 / AP: 15 / ギル: 186 / 弱点: 風

盗: 時空弾
落: 時空弾

味方1人が200前後のダメージをうける特殊攻撃「かまいたち」がやっかい。おまけにHPが高く、しぶといので倒すのに苦労する。

[ジョーカー]

LV: 18 / HP: 370 / MP: 0 / EXP: 150 / AP: 30 / ギル: 260 / 弱点: 風

盗: なし
落: ハイポーション

ランダムにカードを引き、出たカードの絵柄に応じた特殊攻撃を仕掛けてくる。ジョーカーのカードの一発死が特に怖い。

[キマイラ]

LV: 18 / HP: 800 / MP: 200 / EXP: 148 / AP: 14 / ギル: 210 / 弱点: なし

盗: ストライクロッド
落: ハイポーション

野生のチョコボと一緒に出現することが多い強敵モンスター。特殊攻撃の「アクアブレス」はラーニングできるぞ。

バギー入手後はジュノンまで戻れるのだ!

はるばる来たぜ〜

運搬船に乗ってコレルエリアに渡ってしまうと、ジュノンエリアに戻れなくなる。しかし、ゴールドソーサーでバギーを手に入れた後なら、ほとぼりが冷めて運搬船でジュノンに戻れるようになっているぞ。ジュノンに戻ったら、ミスリルマインの入り口あたりから北に向かって進んでみよう。バギーでないと通れない浅瀬の向こうに、謎の洞窟が見つかるのだ。

謎の洞窟発見!

▲▶洞窟の中には眠っている老人が1人。話しかけると意味ありげな寝言をつぶやく。

JUNON【ジュノン】

ミスリルマインの洞窟を抜けると、そこに広がるのは広大なジュノンエリア。コンドルフォートの魔晄炉。そしてジュノンの街がキミの来訪を待っている!

【アンダージュノン】

神羅の要塞都市に生活を奪われた漁村アンダージュノン。クラウドたちは黒いマントの男、セフィロスを追いこの小さな村を訪れるのだった。

上下に分断された街、ジュノンに潜入

ジュノンは超巨大な大砲を備えた要塞都市部分と、その下にある漁村部分に分かれている。この地を訪れると、まずはアンダージュノンと呼ばれる漁村に進むことになる。上部の要塞都市へは漁村で発生するイベントをクリアしないと行くことができないので、あせらずに!

◀上部がジュノン。右下に小さく見えるのがアンダージュノン。
▶デッカイ大砲が目印。まずは漁村でイベントをクリア。

人工呼吸イベントは気長にチャレンジ

ボス戦のすぐ後に用意されているミニゲーム「プリシラに人工呼吸をする」を手早くクリアする方法を紹介しよう。まずは画面の指示通り□ボタンを1回押して息を吸い始める。そして10回吸い込んだら再び□ボタンを押して息を吹き込むのだ。これを5回繰り返せばプリシラは生き返るぞ。最低でも5回は実行しなければ生き返らないので、気長にガンバルこと。

▲□ボタンを1回押すと、息を吸い始める。10回以上吸い込むと、肺のゲージがゼロまでダウンするので要注意!

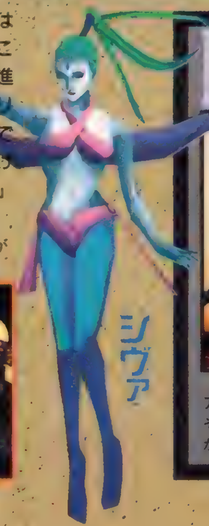
▲吸い込んだ回数をしっかり数え、10回吸い込んだら□ボタンを押して息を吹き込むのだ。

◀失敗した場合は人工呼吸の回数が増えるだけ。生き返らないことは絶対にないので気長に実行せよ。

「シヴァ」のマテリアを入手!

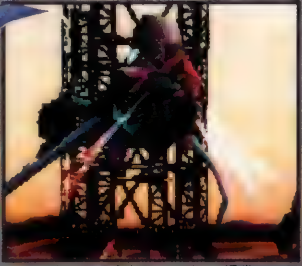
ミニゲームをクリアした後は村の中へ戻り、民家で一泊。ここで休んでおかないとゲームが進行しないぞ。夜が明けたらプリシラの家に向かうこと。そこで次のイベントに関する話が聞け、同時にプリシラから「シヴァ」のマテリアがもらえるのだ。

▼プリシラから「シヴァ」のマテリアがもらえる。装備するのを忘れずに。



BOSS ボトムスウェル

通常攻撃は効果ナシ!魔法で押せ!!



LV:	23
HP:	2500
MP:	100
EXP:	550
AP:	52
ギル:	1000
弱点:	風
盗:	なし
落:	パワーリスト

トビウオのようなモンスター。通常のアワ攻撃や「テイルアタック」、「ムーンストライク」を使用。アワに包まれたら、その味方を魔法で攻撃すれば解除できるぞ。通常攻撃は届かないので、魔法で攻撃すること。特にバイオが有効だ。

アンダージュノン行動チャート

- アンダージュノンへ到着 [illegible] ボス,ボトムスウェルと[illegible]
- 人工呼吸イベント
- 民家で休む
- イルカでジャンプし、鉄骨に上る

ジュノン行動チャート

- [illegible] エレベーターで[illegible]
- 神羅兵に間違えられ、行進の練習
- 行進に参加
- 見送り式の練習
- 見送り式に参加
- 運搬船に もぐりこむ

※モンスターデータの「盗」はモンスターから盗めるアイテム。「落」は倒した後、モンスターからランダムで自動的に入手できるもの。「拾」は倒したあと、その場で拾う動作により必ず入手できるものを指します。

●ストーリー攻略

【ジュノン】

新たに神羅の社長となったルーファウスが、この地から西方に向かうらしい！ この知らせを聞きつけたクラウドたちは、軍事都市ジュノンに潜入。ルーファウスと同じ運搬船にもぐり込み、未知の大陸へと旅立って行くのだが……。

アンダージュノン MAP GUIDE

ボス戦やミニゲームなどイベント関係はとっても豊富。でも自由に行き来できるマップは下に紹介した2つだけだし、各イベントもわりと簡単なので、マップをたよりに進んでいけば楽にクリアすることができるだろう。

イルカで鉄塔にジャンプするイベントが終了すると、ゴールドソーサーでバギーを入手するまでミスリルマインやコンドルフォートにはしばらく戻れなくなるので注意しよう。

MAP DATA

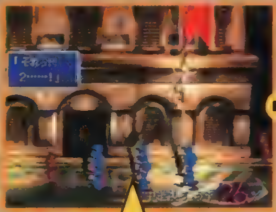
[illegible]

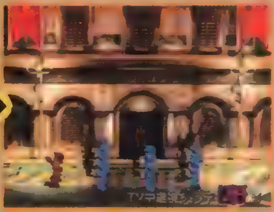
名称	価格
ミスリルの腕輪	[illegible]
ポーション	50
フェニックスの尾	300
手榴弾	80
テント	500

EVENT＝イベント

行進のミニゲームで高視聴率を獲得する方法を伝授！

ジュノンで待ち受ける最初のミニゲーム「行進パレード」について紹介しよう。このパレードは指定された行動が上手にできれば視聴率が高くなり、逆に下手だと視聴率が低くなる。そして獲得した視聴率により5000ギル、エーテル、ポーション、手榴弾のいずれかがもらえるようになっているぞ。パレードを上手にクリアするポイントは2つ。まず1つはBGMに合わせて◎ボタンを押すこと。押しっぱなしではダメだ。もう1つは最低でも1～2回のチャレンジでパレードに加わること。何度も失敗していると、スタート時の視聴率がガンガン下がってしまうのだ。この2つのポイントに注意して挑戦してみよう。





タイミングよく◎ボタン！

BGMは4拍子。テンポをつかみ、周囲の神羅兵たちに合わせて◎ボタンを押す。ズレた場合でも、あせらずにボタンを押していけば意外と上がる！

視聴率	入手アイテム
51%以上	5000ギル
41～50%	エーテル×6
31～40%	ポーション×6
30%以下	手榴弾×1

めざせ51%以上

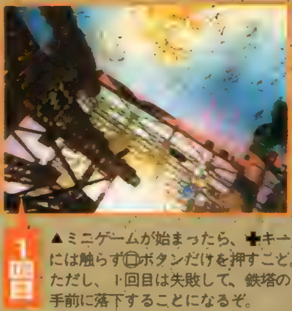
▲行進をスタートするときの視聴率も重要。何度も失敗すると、ドンドン低下してしまうのだ。

▶後方からダッシュをして行列のいちばん後ろに加わる。あとは普通に左に向かって歩きつつ、タイミングよく◎ボタンを押すのだ。

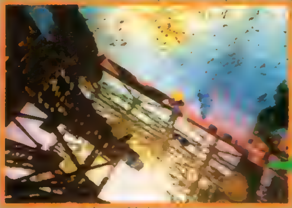
▲獲得した視聴率で入手アイテムが変化するぞ。ここでは最高ランクの5000ギルよりも、エーテル×6のほうがお得！ そちらを狙おう。

イルカでジャンプするときは□ボタン2回でOK！

「イルカでジャンプ」のミニゲームが始まったら、✚キーには一切触れないこと。なぜならイルカを寄び寄せる□ボタンを2回押すだけでクリアできちゃうからだ。下手に✚キーを押してキャラを移動させると、失敗して何度もやり直すハメになるので注意が必要だ。



1回目 ▲ミニゲームが始まったら、✚キーには触らず□ボタンだけを押すこと。ただし、1回目は失敗して、鉄塔の手前に落下することになるぞ。

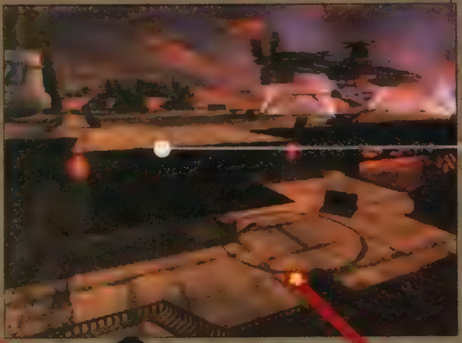


2回目 ◀1回目で落下したその場所で、2回目の□ボタンを押す。これで絶対に成功！ 鉄骨に登り左へ進めば、いよいよ要塞都市ジュノンだ。

[ジュノン]東側

アルジュノン MAP GUIDE

飛空艇の発着場から通路に入ると、兵士に間違えられるイベントが自動的に発生する。その後は完全な一本道になり訓練→ミニゲーム→訓練→ミニゲームと進行していく。2回目の訓練を終えると、自由に街中を歩けるようになるので、買い物はそのときにすませておくように。また通路にはセーブポイントがあるので、こまめにセーブし何度もミニゲームに挑戦してみよう。

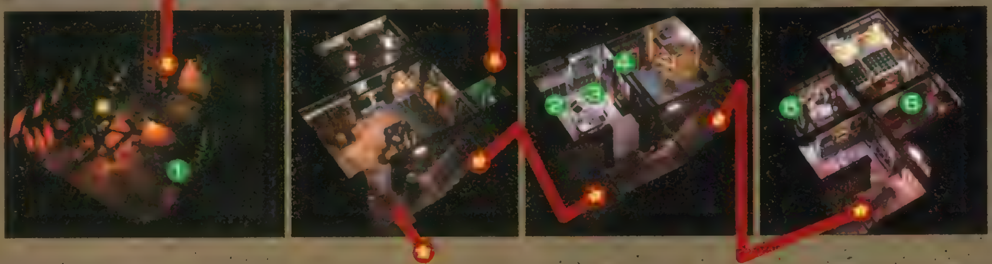


ここにある黄色いスイッチを調べるとエレベーターが下がり、下に行けるようになる。

ITEM アイテム

1 「てきのわざ」のマテリア
2 マインドアップ
3 1/35神羅兵
4 ラックアップ
5 パワーアップ
6 ガードアップ

兵士宿舎①



MAP DATA

【アイテム屋】

名称	価格
ポーション	50
ハイポーション	300
フェニックスの尾	300
毒消し	80
目薬	50
やまびこえんまく	100
興奮剤	100
鎮静剤	100
テント	500

【マテリア屋】

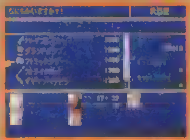
名称	価格
みやぶる	1000
ふうじる	3000
かいふく	750
ちりょう	1500
そせい	3000

【武器屋】

名称	価格
ハードブレイカー	1500
グランドグラブ	1200
アトミックシザー	1400
ストライクロッド	1300
ダイヤモンドヘアピン	1300
ブーメラン	1400

「新マテリアは必ず購入しよう!」

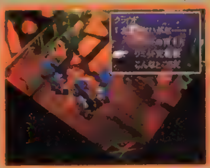
武器やマテリアは、東側の街にある店で購入しよう。西側の街にある店よりも、かなり良い品物を扱っているぞ。西側ではアクセサリを買い揃えておけばOK。この先、しばらく買い物をする機会がないので、手持ちのギルを全部使い尽くす感じで、アイテムなどもバリバリ購入しておこう。



◀▲持っていないマテリアはもちろん、自分がメインで使用するキャラたちの武器は、忘れずにしっかり買い揃えておこう。

兵士宿舎の地下には上級者の館がある!

東側にある兵士宿舎①の地下には、上級者の館がある。ここではマテリアの組み合わせ方やリミット技の会得方法など、まさに上級者向けのハイレベルな情報が聞けるぞ。この先の戦いを有利に進めるのに役立つ情報ばかりなので、すべての情報をチェックしておくように! また、ここではモンスターの技をラーニングできる「てきのわざ」のマテリアを必ず入手しよう。



▲▼リミット技の会得方法を知らないと、損をすることになる。良く読んで理解しておくこと。

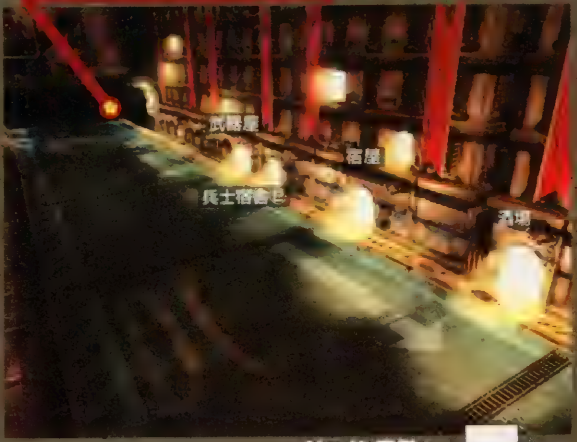
［ジュノン］西側

エルジュノン MAP GUIDE

西側の街では特に大きなイベントは発生しないので、港に行くまでの通路と考えてOK。ただアクセサリ屋には、暗闇状態になることを防ぐ「銀縁メガネ」、睡眠状態になることを防ぐ「ハチマキ」といった、この先、役に立ちそうなアイテムが売られているので必ず立ち寄っておくようにしよう！　街の奥にある港のマップに進むと、もう街へは戻れなくなってしまう。港では楽しいミニゲームが用意されているので、何度も遊んでみたい人は宿屋にあるセーブポイントでデータをセーブしておくと便利だぞ。ミニゲームイベント終了後、運搬船に乗り込めば、ジュノンでのイベントはすべて終了となる。

このマップに入った直後「見送り式」のミニゲームが発生。街へは戻れなくなるので、買い物はここに来る前にすませておこう。

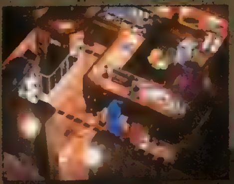
ミニゲーム終了後はマップ奥にある運搬船に入ればOK。船が出港し、イベントが終了する。



ジュノン東側へ

兵士宿舎②

2つのアイテムを入手したらもう用はナシ!



S＝セーブポイント
1～2＝アイテム
EVENT＝イベント

宿屋

体力回復とデータセーブは忘れずに!

MAP DATA

【マテリア屋】

名称	価格
ほのお	500
れいき	600
いかずち	600
だいち	1500
どく	1500

【武器屋】

名称	価格
ミスリルセイバー	1000
キャノンボール	950
ミスリルクロー	750
フルメタルロッド	800
ミスリルクリップ	800

【宿屋】

1人	30

【アクセサリ屋】

名称	価格
銀縁メガネ	3000
ハチマキ	3000

ITEM アイテム
1 スピードアップ
2 1/35神羅兵

「見送り式のミニゲームは集中力がポイント!」

2回目のミニゲーム「見送り式」について解説しよう。このミニゲームは、隊長の指示に従って行動し、ルーファウスの好感度を獲得していくというもの。このミニゲームの攻略法はただひとつ！　それは集中することだ。画面に表示される指示をよく見て的確に行動しよう。ミス操作をした場合は、あせってボタンを連打しないように注意。連打すると、同じ行動を繰り返してしまうぞ。ここでの、オススメアイテムは、「HPアップ」のマテリア。左下の数字を見ながら、60になった時点で操作をやめるのも手だ。

▲画面の指示に注目し、1回ずつ確実にボタンを押していこう。

▶フォースイーターは後々購入可能！　ここでは「HPアップ」のマテリアを入手しよう。

好感度	入手アイテム
100以上	フォースイーター
60～90	「HPアップ」のマテリア
0～50	銀縁メガネ

ジュノンエリア

CARRY SHIP
【運搬船】

神羅の兵士に変装し、運搬船で新大陸を目指すクラウドたち。船は順調に航行していたが、その静寂を打ち破るかのごとく船内に緊急事態のサイレンが鳴り響く！　なんと船内にセフィロスが現れたらしいのだ。緊張の中、機関室へと向かうクラウドたち。そこで彼らが目にするものとは……。

行動チャート

貨物室でエアリスと会話

後甲板でティファ、レッドⅩⅢと会話

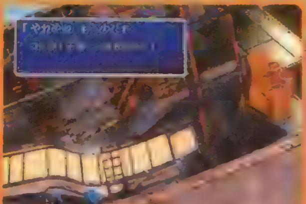
再び機関室でエアリスと会話

前甲板で、バレットと会話

機関室で
ボス、ジェノバ・BIRTHと戦闘

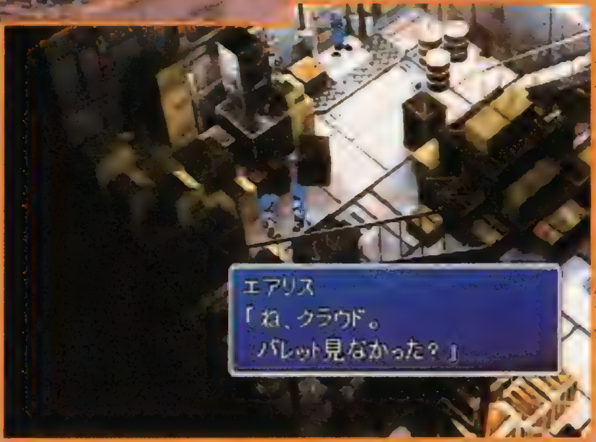
船内のイベントをラクに突破する方法

運搬船の中では仲間たちが神羅兵に変装し、それぞれ違う場所に身を隠している。イベントを発生させるには、すべての仲間と会話する必要があるので、その順序を細かく解説していこう。まずスタート地点となる貨物室でエアリスと会話する。その後、後甲板の上でティファ、レッドⅩⅢ（仲間にしていればユフィも）と会話。そして再び貨物室にいるエアリスと会話する。この順序で進めてから後甲板に戻ると、前甲板への道を閉さしている兵士がいなくなるぞ。そのまま前甲板へと進み、バレットと会話すればイベントが発生！　マップが狭く迷うことはないので手早くイベントを発生させよう。

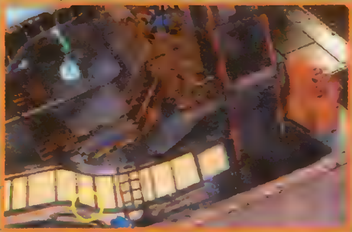


➡邪魔なコイツをどかすには
いきなり前甲板へ進もうとしても、神羅兵が邪魔で進むことができない。

⬇このメッセージがポイント
貨物室でエアリス、後甲板でティファ、レッドⅩⅢ、そのあと再び貨物室でエアリスと会話すると、会話の内容が変化するのだ。



➡前甲板へ行けるのだ…！
▶エアリスの会話が変化したあとに後甲板へ戻ると、前甲板への道を閉ざしていた神羅兵がいなくなっている。そのまま前甲板へと進んでいけば、最後にバレットに会うことができるのだ。



◀前甲板にいるバレットと会話すれば、仲間の捜索行動は終了。続いて緊急事態のイベントが発生し機関室でのボス戦となる。

しっかりと準備を整えてから機関室へ進むように！

▶海兵隊員から「神羅安式防具」を盗め。

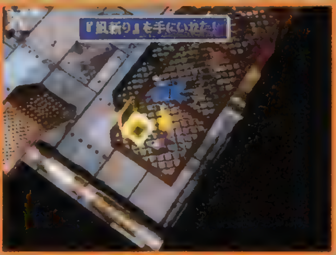
▶こまめに後甲板に戻りデータをセーブ。

イベント発生後は貨物室と機関室にザコモンスターが出現！　この中の海兵隊員からは「神羅安式防具」が盗めるのでボス戦前にゲットしておこう。機関室に入り奥へと進むと、そのまま強制的にボス戦になる。そのため戦闘準備は機関室を進む前に整えておくこと。

機関室を奥に進むと強制的にボス戦に突入
▼まだ準備中でボスとは戦いたくない！　という時は奥へ進まないこと。

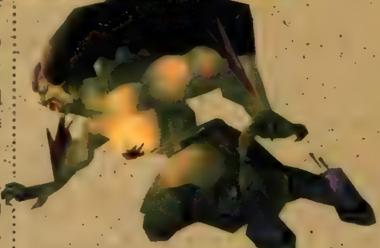
宝箱は機関室を出る前にチェック！

⬅「イフリート」のマテリアを入手
◀ボスを倒すと、その体内からカラ～ンと「イフリート」のマテリアがこぼれ落ちる。すぐに拾って装備すること。



▶機関室の左端にあるハシゴを上ると、通路の突き当たりに宝箱がある。忘れずに入手。

ボスのジェノバ・BIRTHを倒したら、機関室を出る前に室内をもう一度チェックしておくこと。なぜなら機関室から出てしまうと、その時点で運搬船で発生するすべてのイベントが終了！　CGムービーが流れ、そのまま目的地であるコスタ・デル・ソルに到着してしまうからだ。つまり2度とこの機関室へは戻れなくなってしまうのだ。拾えるものをすべてかき集めてから機関室の扉をくぐろう。ちなみにこの機関室では、宝箱から「風斬り」。そしてボス戦終了後には「イフリート」のマテリアが入手できる。拾い忘れのないように注意しよう！



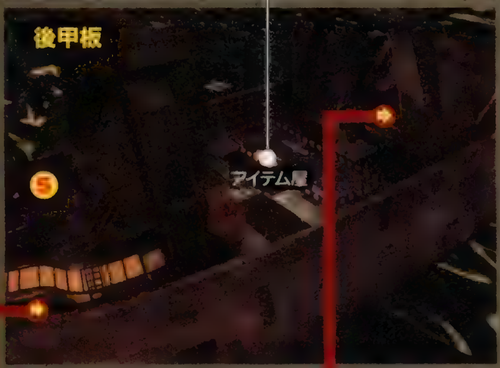
イフリート

運搬船 MAP GUIDE

運搬船で歩き回れる場所は４つだけ。それぞれマップが単純なので迷う心配はないだろう。スタート地点となるのは貨物室。行動できるようになったら、さっそく室内にある２つのアイテムを入手し、仲間たちと会話を進めてイベントを発生させよう。機関室にある宝箱は、ハシゴを登り、足場を歩いていけば入手できる。機関室のイベント地点に接近すると、それだけで強制的に会話が進行。そのままボス戦に突入してしまうので要注意！ボスのジェノバ・ＢＩＲＴＨを倒し、機関室から出ると、運搬船でのすべてのイベントが終了。コスタ・デル・ソルに到着する。

前甲板でバレットと会話すると、緊急事態のイベントが発生するのだ。

後甲板に戻るとパーティの組み替えが可能になる。ちなみに後甲板にはアイテムを売る船員がいるぞ。必要ならば補充しておこう。



この地点に立っている船員に接近すると、そのまま強制的に会話が始まり、ボス戦に突入する。

S＝セーブポイント
1～3＝アイテム
EVENT＝イベント

MAP DATA

【アイテム屋】

名称	価格
ポーション	50
フェニックスの尾	300

ITEM アイテム

1 エーテル
2「せんたいか」のマテリア
3 風斬り

BOSS ［ジェノバ・BIRTH］

物語のカギを握る敵！ 全力で叩け!!

LV	25
HP	4000
MP	110
EXP	680
AP	64
ギル	800
弱点	なし
盗	なし
落	ホワイトケープ
捨	「イフリート」のマテリア

ジェノバ細胞で形成された超大型のモンスター。通常のレーザー攻撃のほか、特殊攻撃として「Wレーザー」、毒性の「ガス」、全体攻撃の「テイルレーザー」、魔法の「ストップ」を使用。戦いは必ず長期戦になるので、毒を受けた場合はすぐに治療すること。そうしないと、徐々に体力を奪われてしまうぞ。また通常のレーザーを3連続で発射することもあるので、傷ついた仲間はこまめに回復させよう！攻撃を仕掛ける場合は物理、魔法攻撃のどちらでもＯＫ。敵の体力が回復するようなことはないので、気長に殴り続ければ倒せるだろう。「ジェノバ」という名前のモンスター。物語に大きく関わってきそうなヤツだが……。

MONSTER DATA

［サーチアイ］

LV	15
HP	240
MP	60
EXP	80
AP	8
ギル	120
弱点	風
盗	エーテル
落	エーテル

クラゲのようなモンスター。通常の体当たり攻撃のほか「ファイラ」、「ブリザラ」の魔法を使用。戦いが長引くと大ダメージを受けるので、手早く通常攻撃で倒せ。

［海兵隊員］

LV	18
HP	300
MP	20
EXP	75
AP	8
ギル	150
弱点	なし
盗	神羅安式防具
落	目薬

運搬船にいる神羅兵。通常のガス攻撃のほか「グレネード」を使用。ガスには睡眠と暗闇の効果があり、とってもやっかい。かなり手強い相手なので魔法で対抗せよ。

JUNON AREA

ジュノンエリア

【コンドルフォート】

CONDOR FORT

先を急ぐ前に、ちょっと寄り道しよう。

コンドルを守るため神羅軍と激突!

コンドルフォートのシミュレーションバトルイベントは、戦闘回数と密接な関係がある。残念ながら明確な発生条件はわからないが、現在2回目まで確認されているので、その2つについて今回は攻略する。この先幾度となく訪れる機会があるので(もちろん無視してもかまわないが)、基本的な戦闘方法をマスターしておくように。ある程度、先に進んだら、ようすを見に戻ってこよう。

▲戦闘回数によって、バトルイベントが発生する仕組みになっているらしい。数多く戦闘したら戻って来てみよう。

MAP DATA

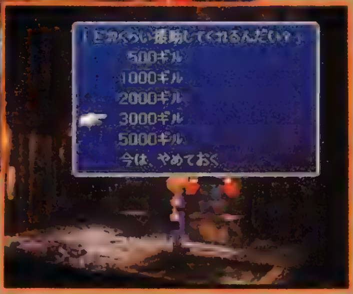
アイテム屋	
名称	価格
ポーション	50
フェニックスの尾	300
興奮剤	100
鎮静剤	100
テント	500

マテリア屋	
名称	価格
ほのお	600
れいき	600
いかずち	600
かいふく	750

シミュレーションバトルの基礎知識

協力して戦う場合、リアルタイム制のシミュレーションバトルでの勝負になる。専用のバトルフィールドに味方ユニットを配置し、登ってくる敵と戦っていくのだ。雇える味方ユニットの最大数は20。味方ユニットが倒された場合の補充はいつでもOKだ。ただしユニットを雇うにはお金が必要。たくさん雇うとそれだけ戦いが有利になるが出費が大きくなってしまうぞ。雇う兵を少なくし、少数精鋭で戦っていこう。

▲リアルタイム制なので難易度はちょっと高め! 素早い判断力が要求されるハイレベルな戦いになるぞ。



▶戦いはどうも苦手……という人は資金援助だけでもOKだぞ。

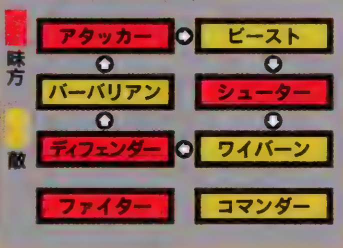
基本ルール&勝利条件

自分の所持金を使って味方を雇い、そして配置し、攻め上ってくる敵、神羅軍とバトルマップ上で対決。最終的に敵の司令官ユニット(コマンダー)を撃破すれば勝利となる。マップ最上部にある見張り小屋が自軍の本拠地。この地点まで敵に進撃されてしまうと自動的に敵コマンダーとの直接バトルになり、通常の戦闘方式でクラウドたちが戦うことになる。直接バトルで負けると敵に侵入されてしまい、何度か侵入を許すとコンドルフォートは陥落してしまう。

敵、味方ユニットの強弱関係は絶対覚えるベシ!

各ユニットは「○○に対して強いが、××に対しては弱い」という感じに特徴付けされている。その強弱関係を表したものが右の図だ。この図では矢印の向いている相手に対して強いということを表しているぞ。ただしファイターとコマンダーは別格。攻守のバランスの取れたユニットなので、図の中には含まれない。またワーガー、リペアラー、それに移動不可能ユニットはどの敵に対しても弱いので直接攻撃を受けないよう注意!

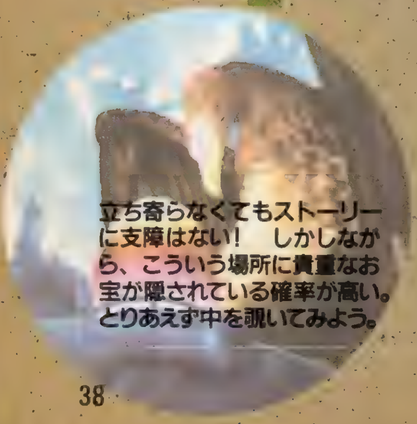
▶強弱関係を見極め、敵の弱点を突くようにユニットを雇って戦わせていくのだ。



兵を雇うか自分で戦うかで入手アイテムが異なる!

1回目のバトル時に、コマンダーを直接対決で倒すと「バジリスクの爪」。雇ったユニットだけで倒すと「マジックコーム」が入手できる。このようにコマンダーを何で倒すかによって入手できるアイテムが変化するようになっているぞ。後々に発生するバトルでは、もっと貴重なアイテムが入手できるかも! 2種類の倒し方をためしてみること。

▼貴重なアイテムが入手できる場合もある!



立ち寄らなくてもストーリーに支障はない! しかしながら、こういう場所に貴重なお宝が隠されている確率が高い。とりあえず中を覗いてみよう。

[シミュレーションバトルを徹底攻略]

1回目……

アタッカーを多めに雇い、敵、ビーストに対抗！

敵の中にビーストが多く含まれているので、ビーストに強いアタッカーを5人。ワイバーン対策としてシューターを3人。あとはリペアラーを2人くらいと、岩落機を雇う。そしてマップ上部に配置しバトルスタートだ。こちらからは動かず、敵を迎え撃つ感じで戦えば、意外とラクに勝てるハズ。少数精鋭で勝負するベシ！

敵名称	HP	数
ビースト	230	7
ワイバーン	190	3
コマンダー	250	1

1A 小屋を死守せよ！

この見張り小屋まで敵に進撃されてしまうと、コマンダーとの直接対決になる。そうなる前に、なんとかユニットだけで決着をつけろ！

▶負けそうになったらリセットが賢明！

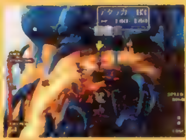
1B 最大の激戦地帯

必ず激戦地帯となる。あらかじめこの地点に味方を多く配置し、敵の進撃に備えておくこと。ここを突破されるとかなりキツイぞ。

▶ワイバーンの動きはこまめにチェック。

1C コマンダーは中央から

1対1でコマンダーと対決するのはとっても危険。味方を背後に回り込ませ、取り囲んでから一斉に攻撃を仕掛けるよう心がけよう。



▶コマンダーは絶対に中央の道を通る！

ココがポイント 手持ちのギルにもよるか、とりあえず10以上の味方ユニットは雇うこと。

シミュレーションバトルは、毎回同じこのバトルフィールドを舞台に展開する。どこから敵が上ってくるかをよ～く確認しながら戦うのがポイントになるぞ。

2回目……

傷ついたユニットを回復させながら戦え！

敵の数が多いため、消耗戦になりがち。ユニットの使い捨ては出費がかさむので、リペアラーで回復させつつ戦っていこう。今回はバーバリアンも出現するので必ずディフェンダーも雇うこと。あせらずじっくりと戦っていこう。

敵名称	HP	数
ビースト	230	10
ワイバーン	190	8
バーバリアン	180	6
コマンダー	250	1

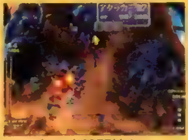
2A 中央に配置

味方をマップ中央に配置し、さらに敵の進撃ルート上に岩落機を置く。そして岩落機を背にして援護してもらいつつ戦うようにしよう。これで戦いが一気にラクになるぞ。

▲ただし出費も大きい！

2B コマンダーは周囲を取り囲んで倒せ！

▲コマンダーが来る前に。



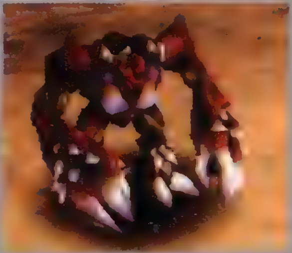
▲一斉に攻撃開始だ。

コマンダーがマップ中央のひらけた場所に登ってくる前に、あらかじめ味方を移動させ包囲網を作る。そしてコマンダーが登ってきたら一斉に接近して攻撃を仕掛けるのだ。この方法なら、強力なコマンダーも一瞬にして倒すことができるハズ。

ココがポイント 岩落機を活用すると戦いがグーンと有利になる。ディフェンダーを雇うのも忘れずに！

BOSS CMD.グランドホーン

直接対決のコマンダーは同じヤツ！



LV	19
HP	2000
MP	100
EXP	200
AP	20
ギル	2400
弱点	なし
盗	なし
落	バジリスクの爪

見張り小屋まで進撃された場合、直接対決することになる敵のコマンダー。通常の殴り攻撃のほか「グランドアタック」、「毒ブレス」を使用する。しかしそんなに強くないので通常攻撃で簡単に倒せる。ラクに決着をつけるなら直接対決だが…

《味方ユニットデータ》

お金を使ってユニットをたくさん雇えば誰でも勝てる。でもそれじゃ面白くない！　やはり最低限の出費で勝つのがシミュレーションバトルの醍醐味だ。味方ユニットの特徴を頭に叩き込み、少数精鋭でチャレンジしてみよう。

▲得意な敵なら、あたえるダメージも大。

	名称	HP	攻撃力	射程	価格	特徴
移動可	ファイター	200	30	1	400	攻守のバランスは良いが、とくに得意な相手もいない。それゆえ特徴がハッキリせず意外と扱いにくいのだ。
	アタッカー	180	25	1	420	ビーストに強く、バーバリアンに弱い。移動スピードが速いのでかなり役立つぞ。最前線でバリバリ活躍してもらおう。
	ディフェンダー	220	35	1	440	バーバリアンに強く、ワイバーンに弱い。移動スピードは超遅いが、HPが高いのでカベとして利用することができる。
	シューター	160	20	1〜3	520	ワイバーンに強く、ビーストに弱い。離れた場所からでも攻撃可能なのは強みだが直接攻撃されると弱い。
	リペアラー	160	10	1	480	味方の体力を回復させることができるユニット。攻撃力は小さく、さらに攻撃されるともろい！　後方で活躍させよう。
	ワーカー	160	15	1	400	地雷を置くことが可能。地雷は強力だが1つしか置けず、さらにちょっと手間がかかる。余裕があったら雇ってみよう。
移動不可	岩落機	100	20	1〜4	480	一定時間ごとに岩を1つ落とす機械。岩が落ちている間に当たった敵すべてにダメージを与える。意外と使えるのだ。
	投石機	100	18	1〜5	480	一定時間ごとに岩を投げ放つ機械。落下地点にいる敵にダメージをあたえる。コレよりも岩落機のほうが使いやすいぞ。

COSTA DEL SOL【コスタ・デル・ソル】

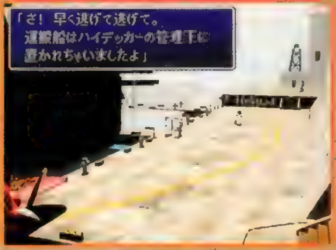
戦いにすさんだ心に優しく、旅に疲労した身体にさわやかに吹き抜ける砂浜の風。世界中から集った観光客が憩う華やかなリゾートビーチ。

戦士の休息？ 海辺のリゾート地での出来事

クラウドたちが乗った運搬船は、ジュノンから海をへだてた北西にあるコスタ・デル・ソルに入港する。コスタ・デル・ソルはコレルエリアが誇る世界でも有数のリゾート地。ここではクリアに必須のイベントは発生しないが、パーティの仲間たちの隠れた一面をうかがい知れる様々なイベントを見ることができるぞ。ビーチを中心に、いろんな場所に足を運んでみよう。

リゾート地でウキウキ

▲コスタ・デル・ソルに到着するや、女性陣は早くも海水浴の相談に花を咲かせる。たしなめる気になれないのは悲しい男の性？



運搬船には戻れない！

▲コスタ・デル・ソルに入港した後は、運搬船がハイデッカーの管理下におかれるため、しばらくの間ジュノンエリアに戻れなくなる。

ビーチで心のお洗濯中なのは…？

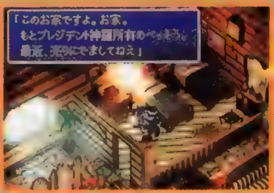
◀5人で宝条に迫るさまは尋問しているかのよう。それを飄々といなすあたり、彼は意外と剛胆な人物なのかも。

活気あふれるビーチでは、なんと神羅の科学者だった宝条と再会する。およそビーチに似つかわしくない、研究用の白衣で日光浴を楽しむ彼は、水着の美女をはべらしご満悦の様子。ここで宝条に接触すると、セフィロスとエアリスに関係する古代種についての話や、エアリスの母親の話が聞けるのだ。長い間、専門的に古代種の秘密を追っている宝条だけに、その話の内容は古代種の謎に迫るうえで非常に興味深い。このイベントを見ておけば、ストーリーの流れをより深く理解できるぞ。コスタ・デル・ソルを出て北コレルに行くと、宝条はビーチから姿を消してしまう。町を出る前にぜひ一度、宝条には会っておくといい。

コスタ・デル・ソルでの正しい余暇の過ごし方

沸き上がるリゾート気分にはやはり勝てないのか、コスタ・デル・ソルではパーティに入っていない待機中のメンバーが町に繰り出し、自由に行動し始めるぞ。面白いのは、メンバーによって余暇の過ごし方がまったく異なること。戦士たちに与えられた、わずかな休息の時間を皆思いおもいに過ごしている。ここでは仲間たちがオフをどう過ごしているかにスポットを当ててみよう。

▲男性陣は入港したあと、すぐ自由行動に。



旧神羅別荘の買い手求む!!

◀今は亡きプレジデント神羅が所有していた別荘が売りに出されている。その値段、何と30万ギル!! とても手を出せる額じゃない。

地下にはアイテムが…!

◀旧神羅別荘の地下にはアイテムがどっさり。これはサービスらしいので、遠慮なくもらっていこう。わりと貴重なアイテムが拾える。

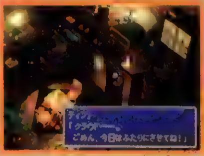
思い思いに羽根を伸ばす、四者四様休暇模様

●エアリス

宝条から古代種の話を聞かされ、心揺らすエアリス。宿屋のベッドで物思いにふける彼女はクラウドにドキドキの質問を!?

▲思わず舞い上がるこの問いかけ、男なら答えは1つ！

●ティファ



スラム7番街にいた頃ティファに憧れていたジョニーと寝室で2人きり。結構いい雰囲気のティファ。むむ、悔しい……。

▲戦いに身を投じるティファも、本来は年頃の女の子……。

ちなみに他の2人は？

他の2人はどうしているかというと、レッドXIIIは日陰で涼み、バレットは水兵姿で宿屋の洗面所にこもっている。

▲なんだかんだいっても、結局気に入ってる!?

▶日陰で涼みつつ、ボール遊びに興じる。

行動チャート

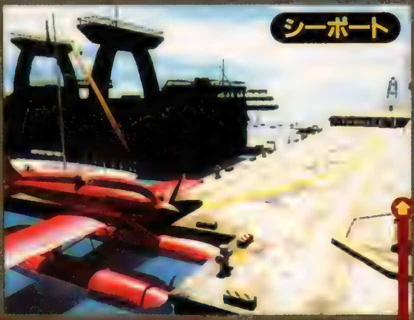
- コスタ・デル・ソルに到着
- ビーチで宝条に会う

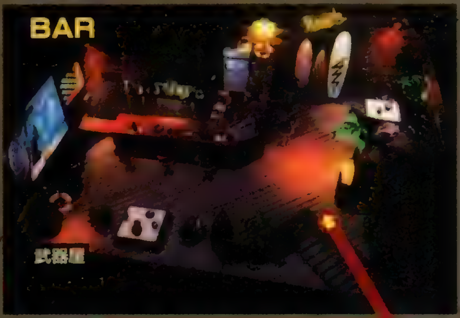
(パーティにティファがいないとき) ※	(パーティにエアリスがいないとき)
ティファが走り去る	エアリスが走り去る
ティファを追ってジョニーの新居へ	エアリスを追って宿屋へ
ジョニーとティファが楽しげに話しているのを目撃	宿屋でエアリスと話す

(※2人のうち、パーティにいない方のイベントが起きる。2人ともいる場合はどちらも起きない。)

コスタ・デル・ソル MAP GUIDE

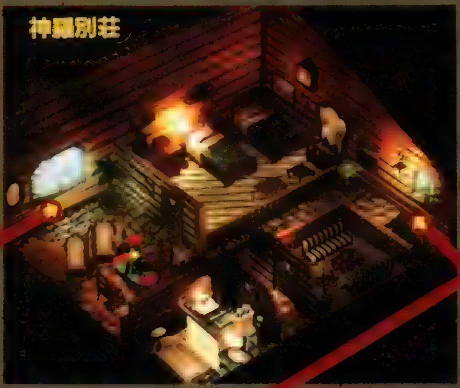
世界に名だたる観光地ともなると、見るべきスポットが目移りするほど多く、どこへ行こうか迷ってしまう。コスタ・デル・ソルもその例外ではないぞ。特におススメのスポットは、世界中からの観光客が憩うビーチと、プレジデント神羅が生前に利用していた高級別荘。南国美女のウェイトレスがお相手してくれるBARや、波の音をBGMにゆったりと休める宿屋にも一度は足を運んでみよう。宿屋の周辺にあるアイテム屋とマテリア屋は品揃えが豊富。コレル山に出発する際には、ここで必要なアイテムを買い揃えるといい。





ティファをパーティに入れていない状態で宝条に会い、その後でここに来るとティファがジョニーと楽しげに会話を交わしている。普通のときに来ると……。

1～3=アイテム EVENT=イベント



エアリスが[illegible]にふける宿屋のベット。ここで、クラウドとエアリスがドキドキのシチュエーションに!?

ITEM アイテム

1. モータードライブ
2. 炎の指輪
3. パワーアップ

宝条が水着の美女をはべらし、日光浴を楽しんでいる場所。宝条は神羅を抜けたことで追手をかけられているはずなのだが、こんなところにいて大丈夫なのだろうか?

MAP DATA

【宿屋】

1泊	200

【武器屋】

名称	価格
プラチナバングル	1800
カーボンバングル	800
フォウスロット	1300
ファイアカクテル	400

【アイテム屋】

名称	価格
ポーション	50
ハイポーション	300
フェニックスの尾	300
金の針	150
毒消し	80
目薬	50
興奮剤	100
鎮静剤	100
テント	500

【マテリア屋】

名称	価格
ちりょう	1500
そせい	3000
かいふく	750
ふうじる	1000
ほのお	600
れいき	600
いかずち	600

Mt. COREL【コレル山】

コレル山・東〜コレル魔晄炉〜コレル山・西

険しい傾斜を越え、危険な橋を渡り、古びた坑道を駆け抜ける。それは過酷な山道の道行き。だが障害はそれはかりではない。獲物を狙う怪鳥、巨鳥がはるか上空から目を光らせているのだ！

行動チャート

- コレル山・東に到着
- コレル魔晄炉へ
- コレル山・西へ
- 立ち往生している仲間と話す
- 小屋のスイッチを入れる
- 跳ね橋を渡って北コレルへ

長い道のりには強敵モンスターがわんさか、気をひきしめて！

▲ステータス異常を引き起こす特殊攻撃もあなどれない。コカトリスの石化スモッグにそなえて、念のため「金の針」を用意しておこう。

コレル山に一歩踏み込めば、そこは人間の支配を離れた文字どおり人外の魔境。それほど強い敵はいなかったコスタ・デル・ソル周辺と違って、ここでは強力な特殊攻撃を使うモンスターが数多く出現する。いきおい、特殊攻撃で大ダメージをうけるケースが増え、戦闘は熾烈を極めるぞ。少なくともメンバーの誰か1人には「ぜんたいか」と「かいふく」のマテリアをセットで装着させておいて、ピンチの場面ではパーティ全体のHPを一度に回復できるようにしておこう。

▼受けるダメージが多いと、リミットゲージの溜まりが早い。ガンガン使え！

コレル山西部にはお宝がいっぱい！

コレル山・西のエリアはコレル山の半分を占める広いエリアであると同時に、貴重なアイテムがどっさりと拾えるお宝の宝庫でもある。右ページのマップを参照して、落ちているアイテムはすべて回収しよう。バレットの武器「Wマシンガン」や、キャラクターのステータスが上がるアイテムを手に入れればパーティの戦力はさらにアップする。

▼✚キーの左右どちらかを押しながら、◎ボタンの連打で空中を泳ぐのだ！宝をゲットするには結構きつい連打が必要だ。レールが崩れる場所は3つあるが、どれも落ちる場所は同じ。両方の宝を取ったらもう落ちる必要はない。

ここではワザと落ちよう
レールが崩れるポイントでは、わざと落ちてアイテムを取ろう。

▲武器を拾ったら即、装備。次の戦闘で早速その威力をおがめるぞ。

小屋のスイッチを操作して跳ね橋を下ろそう！

上下に分かれたレールの下の方を進むと、待機しているメンバーが跳ね橋を渡れず困っている。ここでは一度、上のレールを進んだ先の小屋にあるスイッチを操作して、跳ね橋を下ろす必要があるぞ。跳ね橋を下ろすと、立ち往生していたメンバーが先に橋を渡って行ってしまう。パーティも急いで後を追いかけよう。

▼跳ね橋が下りるや、我先にとダカダカ行ってしまう。待て〜。

▲立ち往生しているメンバーの中に女性がいた場合、黄色い声援が飛ぶのだ。

コカトリスのひな

跳ね橋を操作するスイッチがあった小屋の近くには、壁をよじ登れるポイントがある。その上にはなんとコカトリスの巣があり、中にはかわいいヒナのほかに、宝箱が置いてあるのだ。この場面では宝箱を取るか、そのままにしておくかの選択を迫られる。プレイヤーの行動によって、その後の展開が変化するぞ。

お宝をとるか、そっとしておくか…
鳥の巣を荒らすのは忍びないが、宝箱の中身も気になる……。さあ、どうする？

コレル山 MAP GUIDE

コレル山の道のりは長い。さらにアイテムを集めるための寄り道をしながらだと、その道行きはますます長くなってしまう。必然的に、モンスターと戦う回数も増えるぞ。コスタ・デル・ソルで「ハイポーション」をたっぷり調達しておき、たび重なる戦闘のためにMPはなるべく温存しておこう。

◀こんな山奥にまで魔晄炉が……。だがどういうわけか今は停止しているようだ。何らかの理由で壊れたのだろうか

ITEM アイテム

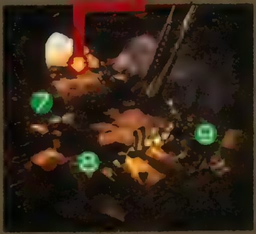
1. Wマシンガン
2. 「へんしん」のマテリア
3. エーテルターボ
4. ウィザードロッド
5. 星のペンダント
6. フェニックスの尾×10
7. テント
8. マインドアップ
9. パワーアップ

落ちた先には…
◀レールが崩れるポイントから下に落ちるとお宝が2つ。一度に両方を取ることはできないので、少なくとも2回は落ちる必要がある。落ちたらひたすら、ボタンを連打せよ!

ここでパーティに入っていないメンバーが立ち往生している。話しかけるとパーティ編成が可能なので、必要とあらばメンバーを入れ替えておくといい。

この際をよじ登るとコカトリスの巣がある。全羽を取る選択をした場合、コカトリスと戦闘になり、勝てばアイテムを入手。

コカトリスの巣へ（アイテム6）



線路の下

S セーブポイント
1～9 アイテム
EVENT イベント

MONSTER DATA

[スウェルフロート]

LV: 18
HP: 240
MP: 0
EXP: 90
AP: 9
ギル: 125
弱点: 風

盗:金の針
落:ハイポーション

HPが0になると、止めを刺した味方に対してかならず「針千本」で反撃してくる。召喚魔法などで一掃すると大変なことに。

[バグナドラナ]

LV: 16
HP: 450
MP: 60
EXP: 110
AP: 11
ギル: 120
弱点: 冷

盗:ギヤマンへアピン
落:ハイポーション

通常攻撃のバリエーションが豊富だが、うけるダメージは大して変わらない。それよりも特殊攻撃の「毒ブレス」が怖い。

[ニードルキッス]

LV: 17
HP: 180
MP: 40
EXP: 75
AP: 8
ギル: 130
弱点: 風

盗:金の針
落:電撃鳥の角

特殊攻撃の「サンダーキッス」はダメージが大きい。しかも動きが早く、味方の先手を打って攻撃してくる。イヤな相手だ。

[ボム]

LV: 18
HP: 600
MP: 30
EXP: 150
AP: 20
ギル: 192
弱点: なし

盗:ボムの右腕
落:ボムのかけら

自爆されると1人が極大ダメージをうける上に、経験値やAPはおろか、ギルすらもらえない。できればその前に倒したいが…。

[コカトリス]

LV: 17
HP: 420
MP: 0
EXP: 97
AP: 10
ギル: 168
弱点: なし

盗:金の針
落:金の針

ニードルキッス同伴で出現するやっかいな敵。特殊攻撃の「石化スモッグ」は"徐々に石化"のステータス異常を引き起こす。

[サーチャクラウン]

LV: 16
HP: 150
MP: 30
EXP: 80
AP: 8
ギル: 111
弱点: なし

盗:エーテルターボ
落:ハイポーション

集団で現れる上にかなり素早く、最悪の場合、先制攻撃で味方の誰かが戦闘不能になることも。全体化した魔法で一掃したい。

NORTH COREL
【北コレル】

日ごとにさびれ、砂に埋もれてゆくバレットの故郷、北コレル。魔晄炉を憎み、神羅を憎悪し、そしてバレットに恨みをつのらせるその土地の人々は、荒廃の一途をたどる故郷で、それでも細々と生活を営んでいる。4年前にこの土地を襲った惨劇とは……？

行動チャート

- [illegible]
- バレットがクラウドたちと離れて村の中へ
- バレットが村人に殴られる
- バレットが戻ってくる
- バレット、ロープウェイ乗り場で過去を語る
- ロープウェイに乗ってゴールドソーサーへ

北コレルについたクラウドたち。しかし村人の様子がおかしい？

コレル山の長く険しい道のりを越えると、わずかながらも人々が生活を営む北コレルに到着する。ここでバレットがパーティに入っていると、北コレルの人々はとたんに色めきだち、おかしな様子を見せ始める。逆にパーティにバレットが入っていなかった場合は、クラウドたちよりも先にバレットが村に着いていて、人々につるし上げられているぞ。バレットが言うには、北コレルはバレットの故郷で、この土地を荒廃させたのは自分だというのだが……。

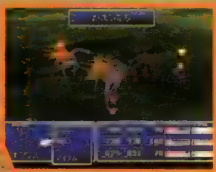
▼どうやら北コレルはバレットの故郷であるらしい。それにしては、人々のバレットに対する態度は冷たすぎる気がするが……。なぜ？

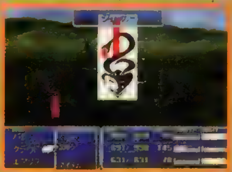
バレットがひと足先に村の中へ
バレットがパーティに入っていた場合、村の入り口でクラウドたちから離れる。後を追うと村人に殴られる彼の姿が…。

ロープウェイに乗る前に外で経験値稼ぎ

村の下にある分かれ道は、左に進むとロープウェイ乗り場に、右へ進むとゴールドソーサーエリアのフィールドに出られる。フィールドに出ればモンスターが出現するので、ゴールドソーサーに行く前に経験値を稼いで、パーティのレベルアップをはかれるぞ。ここまでずっと固定のメンバーでパーティを編成していた場合、待機しているキャラクターにも半分の経験値が入っているとはいえ、そろそろパーティの間にレベル差がつき始めている頃だろう。ここでパーティ全体の強さを平均化しておけば、やむをえずメンバーを変える場合でも戦力が落ちず安心できる。

砂地は危険!!
すり鉢状にくぼんだ砂地に近寄ると、引きずり込まれてしまう！

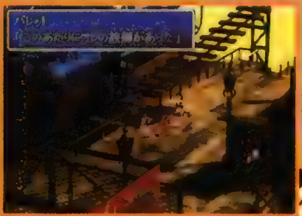




▼▲強さも経験値もそこそこのモンスターが出現。稼ぐにはうってつけのエリアだ。

◀チョコボとともに、やや強力なモンスター、キマイラが出現する。注意が必要だ。

バレットの回想、4年前の北コレルで何が起こった？



▲ロープウェイ乗り場に着くと、バレットの回想イベントが始まる。

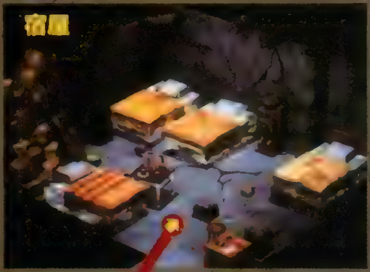
ロープウェイ乗り場からゴールドソーサーへ向かおうとすると、4年前に北コレルで起こった出来事をバレットが語り始める。4年前、近代化の波に押されて魔晄炉の建設を受け入れた北コレルの人々は、魔晄炉の爆発事故を反対派の襲撃に見せかけようとする神羅軍の殺戮にあった。バレットは、魔晄炉の建設に反対しなかった自分を責めさいなむ。

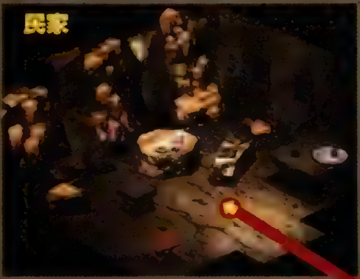
▶その当時、バレットの親友だったダインを除いて、すべての村人たちが魔晄炉の建設に賛成した。

炎上する北コレルの村…

北コレル MAP GUIDE

スラムを地でいく雰囲気の北コレル。これで施設が整っていなければ本当にスラム街だが、宿屋やショップなどの施設はきちんと揃っているので十分拠点として利用できる。さすがにショップの品揃えは、普通の町と比べるといささか乏しいものの、必要最小限のものはちゃんと押さえてあるぞ。武器屋で売られているクラウド用の武器「フォースイーター」を持ってなければ必ず買っておくこと。





◀民家の様子ひとつを取っても、村人たちのすさんだ生活がうかがえる。4年前の事件の傷あとは深い…

EVENT→イベント

MAP DATA

【宿屋】	
1泊	[illegible]

【道具屋】	
名称	価格
ポーション	[illegible]
フェニックスの尾	[illegible]
テント	[illegible]

【武器屋】	
名称	価格
カーボンバングル	[illegible]
フォースイーター	[illegible]
[illegible]	[illegible]

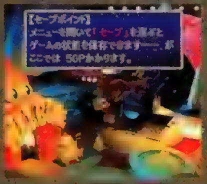
【よろず屋】	
名称	価格
へんしん	[illegible]
乙女のキッス	[illegible]
うちでのこづち	[illegible]
金の針	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

ここでバレットが人々に[illegible]られている。気性の荒いはずのバレットが、村人たちの暴力にも無抵抗にうちひしがれるのは、やはり4年前の事件の罪悪感からだろうか。

CHECK POINT

ロープウェイに乗る前に必ずセーブしよう

ゴールドソーサーへ向かう前に、面倒でも一度フィールドマップへ出てデータをセーブしておこう。なぜなら、ゴールドソーサーでは何をするにも、つまりセーブするのにさえ、ギルとは別に用意されたゴールドソーサー専用の通貨ポイント「GP」が必要になるからだ。くれぐれも忘れるな!



◀ゴールドソーサーではただでセーブできない!?

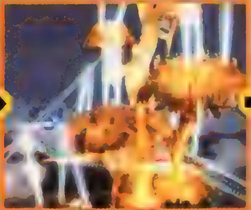
過去をひきずりつつ、パーティはゴールドソーサーへ!

パーティが車輌に乗り込むと、ロープウェイがゴールドソーサーを目指して動き始める。忘れ物、やり残したことはないかな?

北コレルの村で、「1」のイレズミを持つ黒マントの男、セフィロスの情報を手に入れたクラウドたち。過去の自分の行いに心のわだかまりを消すことのできないバレットとともにロープウェイに乗ってゴールドソーサーへ向かう。ここのロープウェイの運賃はどういうわけか無料。ゴールドソーサーと北コレルの間を何度でも自由に行き来することができる。ロープウェイで眼下に雲海が見えるようになるまで上昇すると、きらびやかにライトアップされたゴールドソーサーが見えてくる。

▲ロープウェイが近づくにつれて、ゴールドソーサーの華美に飾りたてられた全容があらわになる。無数の光が瞬く様子は、遠くからだと星が戯れているようにも見えるかも。

雲海をぬけ



別天地ゴールドソーサーへ!

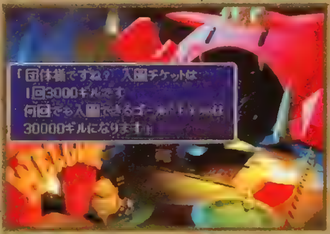
ゴールドソーサーエリア

GOLD SAUCER【ゴールドソーサー】

砂漠の真ん中に浮かぶ娯楽の殿堂ゴールドソーサーで、嫌なことを忘れてしばしの安らぎを満喫。しかし、ここにも神羅の追っ手が迫る。

娯楽の殿堂、ゴールドソーサーへようこそ!

コレル砂漠の真ん中、遥か上空にそびえ立つゴールドソーサー。セフィロスを追う旅の途中たどり着いたこの巨大アトラクションセンターで、パーティはひとときの安らぎを味わうことになる。入口でバレットと喧嘩別れした後、クラウドは1人だけパートナーを選び、しばらく2人で行動することに。最初に訪れた段階ではバトルスクエアは利用できないけれど、それ以外のアトラクションは自由に楽しめるぞ。神羅のことは忘れ、しばらく羽を伸ばそう。



▶1回の入場には3000ギルかかる。貯めておこう。

陽気な仲間、ケット・シー登場!

ワンダースクエアに入ると、占い師のケット・シーが登場し、セフィロスの行方を占ってくれる。暗示的な結果を不服とした彼は、占いが当たるかどうか確かめるため強引にパーティに加わることに。これ以降、バトルスクエアに入ると強制的にイベントが進むので、まだ遊びたいなら入らないようにしよう。

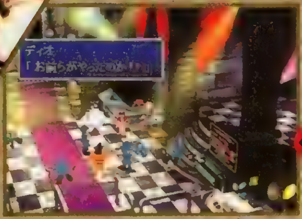
▶自信満々にしては、占いの方はかなりいい加減。

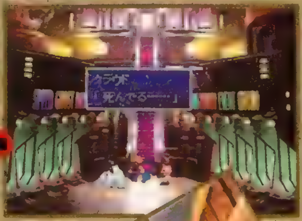
▲新たにケット・シーが(無理矢理)パーティに加わってくれる。

館内で事件発生! 濡れ衣を着せられコレルプリズンへ!

ケット・シーを仲間にしたあとバトルスクエアに行くと、大勢の人間が殺害されている現場を目撃することになる。どうやら、何者かが銃を乱射する騒ぎがあり、大勢の人が犠牲になってしまったようだ。そこへ警備員が到着し、居合わせたクラウドたちは濡れ衣を着せられてコレルプリズンに送り込まれることになる。果たして真犯人は? クラウドたちの容疑は晴れるのか?

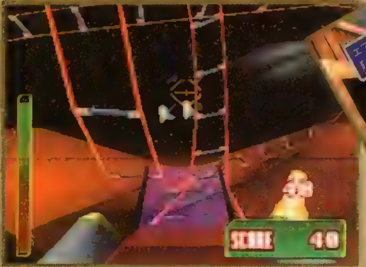
▶▼クラウドの弁明もまったく無視。問答無用でコレルプリズンに送り込まれてしまう。なんとか容疑を晴らさなくてはならないぞ。





GPをためていろんなアトラクションで遊ぼう!

ゴールドソーサーのアトラクションを使うには、GPと呼ばれるポイントが必要になる。ソーサー内では、回復はもちろんセーブするのにもGPが必要になるので、できるだけ稼いでおきたい。十分なポイントさえあれば、スピードスクエアやラウンドスクエアなどで遊ぶことができるので、しっかり骨休みすることができるぞ。



◀▲さまざまアトラクションで遊べる。スピードスクエアで高得点を出せば、記念品ももらえるぞ。

[GPはここでためよう!!]

GPを稼げるのは、ワンダースクエア内のゲームセンターとチョコボスクエアのみ。ゲームセンターが稼ぎやすいぞ。

ゲームセンター

▼気楽に貯められるアームレスリング　連打するだけでよい。

▼2階のもぐハウスをクリアすると、後ろで見ていた人からGPをもらえる。

チョコボレース

▼レースを当てれば、アイテムかGPのどちらかをもらえる。

行動チャート

- 入口でバレットと別れる
- ワンダースクエアでケット・シーが仲間になる
- スピードスクエアでディオと話し新マテリアの情報を聞く
- バトルスクエアで大量殺人目撃!
- 濡れ衣を着せられコレルプリズンへ

ゴールドソーサー MAP GUIDE

ゴールドソーサー入口にある、各スクエアの名前が書かれた穴に入ることで、目的のスクエアに行くことができる。また、それぞれのスクエア内でも、ほかのスクエアへ直接行ける出入り口が必ず用意されているので、動き回るのは非常に楽になっている。初めて訪れた時点ではバトルスクエアを楽しむことはできないが、それ以外のスクエアならば自由に立ち寄ることが可能だ。バトルスクエアで遊びたいなら、バギーを入手したあとで戻ってくればOKだぞ。

ゴーストスクエア

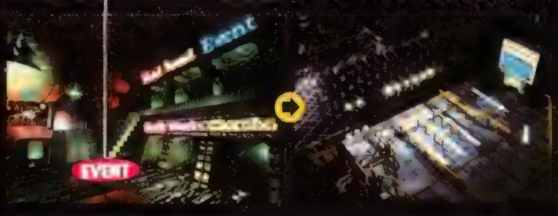
館内に設置された宿屋。泊まるにはGPが必要だが、中のアイテムショップはギルで売買可能。コレルプリズンに行く前にアイテムの補充をしよう。

▶コレルプリズンに落ちる前に、ポーションなどの回復アイテムを十分補充しておこう。

スピードスクエア

ジェットコースターに乗って、押し寄せてくる敵をレーザーで撃っていくミニゲームを楽しめる。3000点以上だせば記念品の「超合金スイーパー」をもらえるぞ。

館長のディオから、黒マテリアに関する情報を聞ける。



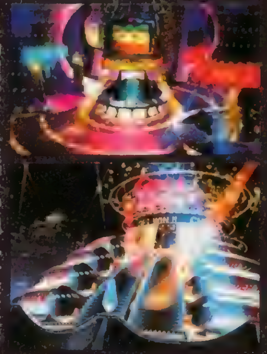
バトルスクエア

本来は1対1の闘技会が開催されている場所。しかし現在は、改装中で入れない。

ケット・シーと別行動している間、スクエア内で殺人事件が発生

チョコボスクエア

チョコボレースを楽しめる。掛け金にはギルを使用し、的中すればアイテムかGPのどちらかをもらえる。GPをもらう方がお得だ。



EVENT イベント

MAP DATA

【宿屋】	
1泊	5GP

【アイテム屋】

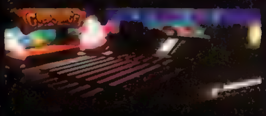
名称	価格
ポーション	50
フェニックスの尾	300
エーテル	1500
毒消し	80
乙女のキッス	150
うちでのこづち	150
金の針	150
やまびこえんまく	100
興奮剤	100
鎮静剤	100

入口

ステーション

イベントスクエア

普段はいろんな催し物が行われているイベントホール。現在は何も開催されておらず、若い恋人たちのたむろする場所になっているのだ。最初に訪れた段階ではとくに何もイベントは起こらないので、訪れる必要はないぞ。



ラウンドスクエア

2人乗りの観覧車。✚キーでクラウドの顔を動かし、窓を覗けば様々なムービーを見られる。窓を覗くタイミングは同乗する仲間が教えてくれる。

ワンダースクエア

ゲームセンターでギルを払ってミニゲームを楽しめる。最初に遊べるのは、以下の7種類だ。

〈ゲームセンター内ミニゲーム〉

①アームレスリング…100G ②バスケットゲーム…200G
③ワンダーキャッチャー…100G
④3Dバトラー…200G ⑤もぐハウス…100G
⑥Gバイク…200G ⑦占い…50G

広場では、初めて訪れるとケット・シーが仲間になってくれる。

ゴールドソーサーエリア

COREL PRISON【コレルプリズン】

流砂に囲まれ、脱走は不可能と言われる自然の監獄、コレルプリズン。ここを出るには、チョコボレースに優勝するしかない。そのために、まずはここのボスと話をつけ、チョコボレースに出る資格を手に入れなければならない。そのボスの名は、ダイン。片腕に、ギミックアームを仕込んだ男……。

行動チャート

- [illegible]
- ダインとバレットの一騎打ち
- クラウド、チョコボレースへ
- レースに勝ち、バギーを入手

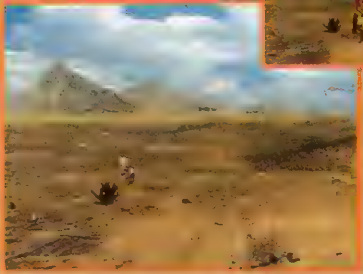
砂漠に囲まれた自然の監獄！ 脱出できるか!?

ゴールドソーサー内で起こった大量虐殺事件の濡れ衣を着せられ、クラウドたちはコレル砂漠に広がる天然の監獄、コレルプリズンに落とされることになる。ここには一足先にバレットが落とされており、すぐにほかのメンバーもあとを追ってきてくれるぞ。そして、バレットの話から、この事件の真犯人はバレットの親友、ダインであることが分かる。改めてパーティを編成し、ダインの元へ向かおう。

コレル砂漠には入り込むな！

コレルプリズンから外に出ようとすると、延々と続くコレル砂漠をさまようことになる。ここに一度入ってしまうと、外に出ることは不可能なうえ、元に戻ることすら困難。おまけに強力な敵が出現するので、入り込まないようにしよう。もし迷い込んだ場合、とき折通りかかるチョコボ車に乗れば戻れるぞ。

▲うまくチョコボ車に乗れれば、コレルプリズンまで送ってくれる。



◀はてしなく続く砂漠。出てくる敵もかなり強力なので注意。

バレットVSダイン因縁の一騎打ち

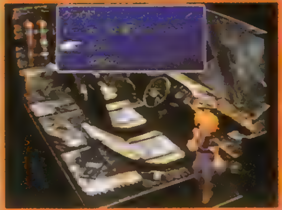
コレルプリズンの一角で、かつての親友ダインと再会したバレット。過去に起こった悲惨な事件から、すっかり変わり果てたダインを救うため、バレットは彼へ一騎打ちを挑む。辛い戦いだが、負けられない戦いだ。あらかじめ「かいふく」のマテリアを装備させておき、ひたすら回復に徹しよう。そしてリミットゲージが溜まったらリミット技。ちょっと卑怯だが、これの繰り返しだけで勝てるぞ。

▲マリンに関する秘密も聞ける。

▲リミット技だけで戦おう。

トラックの中で回復できるぞ

一見すると安全に休息できる場所がないように見えるコレルプリズンだけれど、実はトラックの運転席に入れば、ゆっくり休むことが可能になっているのだ。無料でHPとMPを完全回復できるので、非常に便利だぞ。コレルプリズン内にも敵は出現するので、もしバレットのレベルに不安があるのなら、一騎打ちの前にここで少し経験値稼ぎをしておくといいだろう。



◀ちょっと窮屈そうだけれど、しっかり回復できるぞ。

BOSS ダイン
左腕に銃を仕込んだ漢（おとこ）

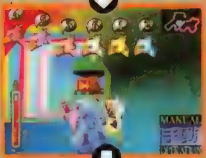
LV:	23
HP:	1200
MP:	20
EXP:	600
AP:	40
ギル:	750
弱点:	なし
盗:	なし
落:	銀の腕輪

バレット同様片腕がガンになっており、「Ｓマイン」や「ニードルガン」などの特殊攻撃をしてくる。基本的に交互に行動を繰り返すパターンになるので、回復に徹しながら、隙を見てリミット技で攻撃していこう。

コレルプリズンを脱出できる唯一の方法――それはチョコボレースに出場し、勝つこと！

コレルプリズンから脱出する方法はただ一つ。チョコボレースに出場し、優勝することだ。ダインを倒せばレースに出場できるようになるので、頑張って優勝を目指そう。とはいえ、何度でも挑戦できる上に、1回で優勝できてもとくに特典はない。2、3回プレイするつもりで、じっくり操作に慣れていこう。優勝すれば、バギーをもらえるぞ！

◀ダインを倒すと、そのままゴールドスクエアに送られる。マネージャーのエストがチョコボの操作方法などを教えてくれるぞ。



◀いざチョコボレースに出場だ。操作をコンピュータに任せることもできるけれど、できるだけ自分の手で操作していこう。

◀負けてしまっても大丈夫。何度でも挑戦だ。負ける度に乗るチョコボが良くなっていくので、いつかはかならず勝てるぞ。

▼チョコボレースに優勝すれば、クラウドたちはようやく自由の身になれる。さらに、容疑もすっかり晴れ、濡れ衣のお詫びにゴールドソーサーの館長ディオからバギーをもらえるのだ。これがあれば川の浅瀬を渡ることができるので、冒険の範囲が広がるぞ！

『ＦＦⅦ』のビックリ新記録募集中 現在「ビックリPS新記録」では、「ＦＦⅦ」のレベルアップアタックを募集中。これは、主人公のレベルが99になるまでの時間を競うというもの。他にも、ミニゲームの記録など、さまざまな種目の開催を予定中。詳しくは、P111を読もう！

コレルプリズン MAP GUIDE

コレルプリズンは大きく居住区、スクラップ置き場、コレル砂漠の3つに分けられる。それぞれの地区によって、出現する敵が違っているので注意。敵の内訳は、居住区がトゥーサイドとバンディット、スクラップ置き場がブルモーターとデスクロー、そして砂漠がランドウォームとサボテンダーだ。なかでも砂漠に出現する2匹はどちらも強敵。また、砂漠にはとくにイベントもないので、できるだけ入らないようにしよう。なお、コレルプリズンの所々に宝箱があるが、すべて中身は空だ。

個人の家。バレットが過去を語ってくれる。以後、パーティの組み替えも可能（ただし、クラウドとバレットは外せない）。

コーツの家。ダインを倒したあと、チョコボレースに出場するために、ここからゴールドソーサーへと上ることになる。

MAP DATA

【アイテム屋】

名前	価格
ポーション	50
フェニックスの尾	300
テント	500

MONSTER DATA

[トゥーサイド]

LV: 18
HP: 330
MP: 80
EXP: 100
AP: 10
ギル: 156
弱点: なし

盗:フェニックスの尾
落:ハイポーション

なぜか味方に「ケアルガ」をかけてくれるのでうまく利用しよう。攻撃すると「自爆」してしまうので、回復してもらったら逃げてしまおう。

[バンディット]

LV: 17
HP: 360
MP: 0
EXR: 99
AP: 10
ギル: 220
弱点: なし

盗:エクスポーション
落:テント

「強奪」や「かつあげ」などでアイテムやお金を盗んでしまう。取られた物は倒せば取り戻せるので、盗まれたら逃げてしまう前に速攻で倒そう。

[ブルモーター]

LV: 19
HP: 420
MP: 96
EXR: 92
AP: 9
ギル: 140
弱点: なし

盗:エクスポーション
落:エーテル

特殊攻撃の「マトラマジック」を使いまくってくる。全体攻撃なのでかなりやっかい。こちらも強力な全体魔法で一気に倒してしまう方がいい。

[デスクロー]

LV: 19
HP: 400
MP: 120
EXP: 96
AP: 10
ギル: 168
弱点: なし

盗:プラチナバングル
落:ハイポーション

特殊攻撃の「レーザー」を使ってくるので、ここで覚えておくといい。ブルモーターと同時に出てくるとけっこうやっかいだが、単体なら楽勝。

[ランドウォーム]

LV: 22
HP: 1500
MP: 80
EXP: 400
AP: 40
ギル: 256
弱点: 冷気

盗:エーテルターボ
落:エーテル

かなりの強敵。初めて遭遇した時点では勝つのは難しいだろう。それなりの経験値は入手できるが、やはり逃げるが勝ちだ。特殊攻撃の「アースクエイク」はやっかい。

[サボテンダー]

LV: 20
HP: 200
MP: 0
EXP: 1
AP: 1
ギル: 10000
弱点: なし

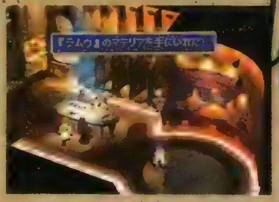
盗:なし
落:なし

滅多に出現しないうえ、とにかく素早くて攻撃が当たらない。しかもすぐに逃げてしまう。うまく倒すことができれば大量のお金が手に入る。

CHECK POINT チョコボレースで「ラムウ」のマテリア入手

チョコボレースに出場できるようになると、まずは控え室に通される。このとき、控え室の壁際に「ラムウ」のマテリアが落ちているので、レースに出場する前に確実に拾っておくこと。「ラムウ」は雷属性の全体攻撃「裁きの雷」を使う召喚獣。今後の冒険に必ず役に立ってくれるハズだ。

▼ここで「ラムウ」を取り逃すのはかなり痛い。かならず取ろう。



セフィロスを追って旅は続く…

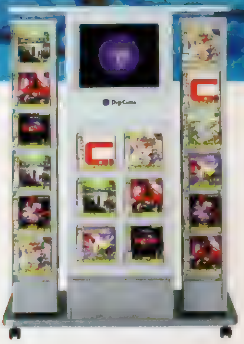
ティオからバギーを手に入れると同時に、セフィロスが西へ向かったという情報も手に入れたクラウドたち。セフィロスを追って、西へ向けて旅はさらに続く。次に目指すのは、星の秘密が眠る街、コスモキャニオンだ。

『ＦＦⅦ』のウラワザ大募集中!
『ＦＦⅦ』で遊んでいて「あ、これはウラワザかな？」と思ったら、その状況や方法を詳しく葉書にかいて、以下の住所まで送ろう!
〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8 東京ＹＷＣＡ会館5階 電撃ＰＳ「ＦＦウラワザ」係まで。ＦＡＸでも受付けています。

3月14日発売
コンビニ専用タイトル
ブシドーブレード、好評予約受付中。
今、予約購入された方には、もれなく
限定ガイドブック・プレゼント。
ブシドーブレード
BUSHIDO BLADE
SQUARESOFT
デジキューブ 最新ラインアップ
プレイステーション
コンビニ専用
ラインアップ
ぞくぞく登場！
ブシドーブレード
3月14日販売開始／5,800円
©1997 スクウェア／ライトウェイト
プロロジック麻雀 牌神
好評販売中／5,800円
©1997 スクウェア
セガサターン
Digital Dance Mix 安室奈美恵
好評販売中／2,800円
©SEGA ENTERPRISES,LTD 1997
セガサターン
エネミー・ゼロ
6,800円
好評販売中
©WARP
天外魔境 第四の黙示録
6,800円
好評販売中
©1997 HUDSON SOFT
©1989,1997 RED
デイトナ USA
Circuit Edition™
5,800円
好評販売中
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1994,1997
ぷよぷよSUN
4,800円
好評販売中
©COMPILE 1997
プレイステーション
スーパーパズルファイターIIX
5,800円
好評販売中
©CAPCOM CO.,LTD 1996
ALL RIGHTS RESERVED.
FORMULA 1
5,800円
好評販売中
©1996 PSYGNOSIS LIMITED.
ぐーちょDEパーク
～テーマパークものがたり～
5,800円
好評販売中
©1996 Electronic Arts.
クロックタワー2
5,800円
好評販売中
©HUMAN 1996
ソウルエッジ
5,800円
好評販売中
©(株)ナムコ
新日本プロレスリング 闘魂烈伝2
5,800円
好評販売中
©NJPW/©1996 TOMY
©yuke's
ワイルドアームズ
5,800円
好評販売中
©Sony Computer Entertainment Inc.
新スーパーロボット大戦
6,800円
好評販売中
©ダイナミック企画
©東北新社
©フジテレビ・東映動画
©BANPRESTO 1996
ファイナルファンタジーVII
6,800円
好評販売中
©1997 スクウェア
※表示価格はすべて(税別)となります。

デジキューブのあるコンビニなら、ほしいソフトがいつでも買える。

ゲーム買うなら、コンビニだ。



上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。

お近くに上記のコンビニエンスストアがないお客様には、コンビニ専用ソフトを通信販売でお届けします。

お申し込み・お問い合わせは通話料無料のフリーフォンで。

フリーフォン **0070-80-7080**

(一般電話からでもOK)

受付時間：平日・土曜13:00〜22:00／日曜・祝日10:00〜19:00

- ●通信販売の対象商品は、「ファイナルファンタジーVII」コンビニ専用商品「Digital Dance Mix 安室奈美恵」「プロロジック麻雀 牌神」「ブシドーブレード」のみとなります。
- ●16歳未満の方は、親権者の確認が必要です。
- ●代金は商品と引き換えにお支払いください。（銀行振込、クレジットカードなどによるお支払いは行っておりません。）
- ●同一商品のご注文はお一人様1商品までとさせていただきます。また一度にご注文できるのは2商品までとさせていただきます。
- ●送付手数料は1商品の場合600円、2商品の場合は1,000円。(全国一律）商品価格、手数料ともに消費税が別途必要です。
- ●お届け時期は販売開始日の6日前までにお申込みいただいた方は原則として販売開始日にお届けいたします。上記申込み〆切日以降にお申込みいただいた方は販売開始日以降の配送となります。（地域によっては2~3日お待ちいただく事がございます。配送日時の指定はご遠慮下さい。）
- ●お届けする商品がお申込内容と異なったり、汚損、破損があった場合は、お取り替えいたします。返品の場合は、未開封に限り、商品到着後7日以内の返品が可能です。お客様のご都合による返送の場合は運送手数料をご負担いただきますのでご了承ください。返品の際は必ず事前に0070-80-7080へお電話をいただいた上、東京都品川区八潮3-2-38 佐川急便（株） 城南店気付大井SRC内　株式会社デジキューブ商品センター宛へご返送ください。

株式会社デジキューブ　東京都渋谷区恵比寿1-20-18三富ビル新館　03-3444-5700（代）

DigiCube

SQUARESOFT
FFを聴く。
ファイナルファンタジーVII
オリジナル・サウンド・トラック2月10日発売決定!!
作曲、編曲は植松伸夫! 4枚組で遂に登場!!
「ファイナルファンタジーVII」の楽曲全作品を完全収録した、4枚組オリジナル・サウンド・トラック。
作曲、サウンド・プロデュースはファイナルファンタジー全作品を手掛ける、ゲーム音楽の第一人者植松伸夫。
第一作から変わらない、美しいメロディを重視した、いわゆる「FFサウンド」を完全網羅したアルバムで、
ゲームの興奮と感動がよみがえる。今回は、スペシャル仕様の完全限定BOXも用意!
初回限定BOX
初回限定LPサイズ24ページブックレット封入
4CDオール・ピクチャー・レーベル
SSCX 10003(4枚組)5,800円(税込)
通常盤
FFVIIマルチ・ステッカー封入
SSCX 10004(4枚組)3,800円(税込)
発売元:株式会社デジキューブ/販売元:株式会社SME・インターメディア ©1997 スクウェア
●それぞれの盤はジャケット等の仕様は違いますが、CDに収録されている楽曲は同じものです。
このCDは、全国のレコード店でお買い求めになれます。コンビニエンス・ストア及び通信販売ではお買い求めになれませんので、ご注意下さい。

DigiCube
株式会社デジキューブ 東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三富ビル新館 TEL:03-3444-5765
FFを読む。
ファイナルファンタジーシリーズの集大成、FF大全集発売決定!!
FFI～VIの莫大なデータ、資料を様々な視点で分析!!
さらに下巻には、シリーズの名場面を収録したプレイステーション対応CD-ROMを付録。
1月31日発売予定
ファイナルファンタジー大全集 上巻「ワールドガイド」
シナリオ、世界観、キャラクター紹介を中心に、
シリーズを分かりやすく解説。さらに比較、分析を
基本としたシリーズを通しての
変遷や発展を分析する読みごたえのあるデータが満載。
予価2,800円(税込)256ページ
97年春発売予定
ファイナルファンタジー大全集 下巻「タイトルガイド」
ファイナルファンタジーI～VIをタイトルごとに徹底的に解説。
時系列を追って、それぞれの物語を分かりやすく編集。
各種データを完全紹介。プレイステーション対応CD-ROM付き
CD-ROM内容：オープニング＆エンディング集/名物乗り物3Dモデリング集
イベント名場面集/FFVIIオリジナル・ムービー
予価3,000円(税込)160ページ
●デジキューブのゲームソフト関連書籍登場!! 1月31日発売「プロロジック麻雀 牌神」ガイドブック 予価500円(税込) 発売元：株式会社デジキューブ

驚愕のノンストップアク
走る!!
TO
RAI
トゥーム
泳ぐ!!
© 1996 CORE DESIGN LIMITED © 1997 Victor Interactive Software Inc

ションアドベンチャー
MB
DERS
レイダース
PlayStation
撃つ!!
跳ぶ!!
遺跡に眠る古代の秘宝。
侵入者を阻む危険な罠・・・。
冒険家レイラ・クロフトは遺跡の
魅力に導かれ、インカへと旅立つ。
このゲームには暴力シーンや
グロテスクな表現が含まれています。
本日
発売
¥5,800
Victor
株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア
ビクター ソフト本部
〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133

KONAMI
PlayStation
たくさんの名馬を
育ててください。
2・21
KONAMI
とある牧場、一頭の仔馬、そしてオーナーのあなた…… そこからドラマが始まります。
ブリーディングスタッド
Breeding Stud
〜牧場で逢いましょう〜
TM
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
画面は開発中のものです
●国内の一般・特別・重賞レースをはじめ、海外の凱旋門賞やドバイワールドカップにも出走可能。
●フルゲート18頭で争われる3Dポリゴンによるリアルなレースシーンは、本物さながらの迫力。
●シンプルな操作性で、どなたにでも楽しくプレイできます。自分だけの馬を育ててみませんか。
プレイステーション用ソフト
3D競走馬育成シミュレーション
3月発売予定
予価 5,800円(税別)
◎ターフの貴公子&ダートの鬼、最強馬育成完全ガイド —— ブリーディングスタッド公式ガイド 同時発売 予価 1,300円(税別)
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
コナミ株式会社
本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店/大阪支店/名古屋支店/札幌営業所/仙台営業所/金沢営業所/埼玉営業所/横浜営業所/神戸営業所/広島営業所
高松営業所/福岡営業所/新潟出張所/宇都宮出張所/長野出張所/千葉出張所/静岡出張所/京都出張所/松山出張所/宮崎出張所
●商品に関するお問い合わせは●
お客様相談室 コナミホットライン
フリーダイヤル 0120-086-573
営業時間 月曜日〜金曜日(祝日を除く)午前10:30〜12:00/午後1:00〜5:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

ゲーム雑誌最強の攻略ページ

THINGS TO DO TODAY

Date

Day

1. □ トゥームレイダース
2. □ マクロス DIGITAL MISSION VF-X
3. □ プリンセスメーカー～ゆめみる妖精
4. □ ソウルエッジ
5. □ チョロQ2
6. □
7. □
8. □
9. □
10. □
11. □
12. □

SPECIAL ATTENTION:

□

TOMB RAIDERS
トゥームレイダース

ハラハラドキドキの展開がたまらない３Ｄアクション AVG 今回から、みんなお待ちかねの攻略編がスタートだ！

ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	ビクター・ソフト	対応周辺機器	メモリーカード（１ブロック）
発売日	２月14日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

１つ１つの操作にここまで緊張できるゲームは、このゲームが初めてのような気がする。ＰＳの名作『ジャンピングフラッシュ！』でもジャンプが届くかどうかの怖さはあったけれど、あれとはまた違う、「この一発をミスしたら」という〝崖っぷちに立たされた心境〟になれるのだ。このゲームはやや操作が複雑で、なおかつ的確に行わないと死に直結するバランスだけに、初心者は不満を持つかもしれない。しかし、だからこそ作り出されている緊張感の存在は捨てがたい。私はそう思う。（城イドム）

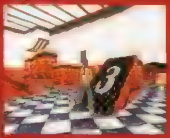
大冒険へ旅立つキミに贈る、遺跡探索マニュアル第１弾！

▶雰囲気タップリのグラフィックにも注目！

３Ｄ空間でこれまでにない緊迫のアクションが炸裂する『トゥームレイダース』も、ついに発売の日がやってきた。早速遊んでみた人も多いと思うけれど、クオリティの高さはもちろん、難易度の高さにもビックリしてしまったかもしれない。でも、レイラを自由に操り、地形の作りを読み取れるようになると、キミはきっとこのゲームに秘められた楽しさに心を奪われてしまうことだろう。今回は、その魅力へとプレイヤーをいざなうために、冒険の心得とインカ遺跡の攻略をお届けしよう。

トレーニングモードで練習しよう

メニュー選択画面にある「Lara's Home」は、トレーニングモードのこと。ここでしっかり練習しておかないとかなり苦労することになるぞ。



冒険の心得 1　最初に覚えておきたい３つの基礎ポイント

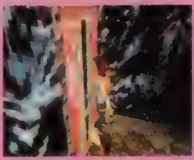
進行ルートを見つけよう

このゲームでは、進行ルート（進むことができる道筋）を見つけることが重要になってくる。なぜなら一見すると行き止まりのように見えて、実は進むことができる……というポイントが多いからだ。初めての場所に来たり、怪しい場所に来たら、とりあえずＬ１ボタンと✚キーを使って辺りを見回すクセをつけておこう。

◀怪しいところでは、よ〜く辺りを見回してみよう。

スイッチとアイテムもチェック

スイッチがトラップであることはまずないので、スイッチを見つけたらとりあえず作動させておくように。また、回復アイテム、弾薬はできる限り集め、節約して使って後半に備えておこう。


▲スイッチがあったら、迷わず作動させればＯＫ。

▼アイテムを積極的に集めないと、後半で後悔するハメに。

セーブポイントを見逃すな

各エリアにいくつも置かれているセーブポイント（青い宝石）の先には、一発で死んでしまうような危険な場所があることが多い。そこでセーブポイントを見つけたら、すぐにセーブしておいたほうがいい。また、セーブしたところまでなら、どのエリアからでもスタート地点から始めることができる。覚えておこう。

◀この青い宝石がセーブポイントだ。⊗ボタンで調べよう。

冒険の心得 2　遺跡内で待ち受ける危機から生き残る術は？

武器の種類と攻撃の常識

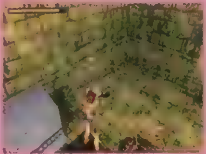
初期装備のピストルは弾数が無制限なので使い勝手がいいが、中盤以降に登場するマミーなどの強敵相手ではちょっと頼りない。そこで冒険の途中で手に入る３種類の武器が必要になってくるが、この３つは弾数制限があるので弾薬をしっかり集めておこう。また、全武器の威力、入手ステージなどを下の表にまとめておいたのでチェックしておこう。

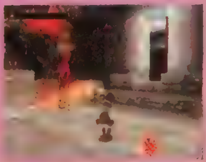
◀威力のある武器は、弾数などが制限されている。

名前	威力	弾数制限	連射	入手ステージ
ピストル	1	なし	1	初期装備
ショットガン	24	あり	0.5	インカ遺跡
マグナム	2	あり	1	ギリシャ・ローマ遺跡
ウージー	1	あり	3	最終ステージ

賢い戦い方を覚えよう

飛び道具を持たない敵は、こちらが高い場所にいると手を出せないので、高い場所から攻撃するのがベストパターンだ。また、敵が同じ位置にいるときはバック、バックジャンプ、右や左にジャンプするなど、とにかくじっとしていないで常に動き回りながら攻撃すること。そうでないと、連続してダメージを受けてしまうからだ。ただし、狭い場所や高い場所では動き回ることは不可能なので、その場合は速攻で倒すようにしよう。


▲たいていの敵は、高いところからなら、一方的に攻められる。これが理想的。


▼ダメージの大きい飛び道具を使ってくる敵に対しては、連続左右ジャンプで攻撃。

自動照準システムをフル活用

攻撃を開始すると、レイラは近くにいる敵に自動的に銃の照準を合わせてくれる。しかも攻撃を続けている限り（⊗ボタンを押し続けている限り）は、移動しても照準は常に敵に合わせ続けてくれるのでとても便利。だが、敵が死んでしまっても照準を合わせ続けるので、複数の敵がいるときは注意が必要。敵を１体倒したら、一度攻撃を止め（⊗ボタンを放し）、すぐに攻撃しよう。これで別敵に照準を合わせてくれる。

▲一度定まった照準は、ジャンプなどをしても、ハズれてしまうことはない。

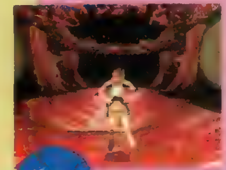
▼銃を片方しか使っていないときは、攻撃力も半分しか発揮されていない。

※上の表の「連射」は連射スピードのことで、数値が大きいほど速いことを意味しています。

冒険の心得3 様々なアクションを使ってピンチを切り抜けろ!

移動を甘くみるな

すり足 ▲R1を押しながら移動で、すり足。

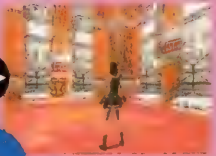


バック ▲後方ジャンプは下+◎ボタン。

すり足での移動中は高い所から足を踏みはずすことが決してない。落下が怖いときや、ギリギリまで進みたいときに、どんどん活用しよう（アイテムを拾うときの位置の微調整にも使える）。また、敵やトラップが前から迫ってきたときには、普通に下がるよりも、後方ジャンプを連続で行った方が迅速に移動できる。あと、後ろをすばやく振り向きたいときに使える反転も、いつでも出せるように練習しておこう。

▲◎ボタンを押すと、前転して…。

反転



▲アッという間に後ろを振りかえることが可能。

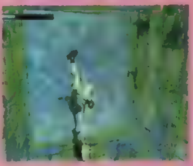
ぶら下がりも大切なテクニック

ぶら下がり続けるには、ⓧボタンを押し続けていればいい（ⓧボタンを放さなければ落ちることはない）。また、ジャンプしてから、ぶら下がりのアクションに移りたいなら、ジャンプ中からⓧボタンを押し続ければＯＫだ。

▶ぶら下がり中は、左右へ移動することも可能。

泳ぐときの注意点

水中に潜れる時間は制限があるのでくれぐれも注意。泳ぎたいなら◎ボタンを押し続ければばいい。また、スイッチを作動させるときは、ある程度近づいてからⓧボタンを押し続ければ、微調整は自動的にしてくれる。



▶水中にスイッチがあることも。見落としは禁物だ。

登りもマスターしよう

高い場所に登りたいなら、✚キー上+ⓧボタンでＯＫ。ただし、これは前に壁がある場合の操作で、壁が無いときは◎ボタン+ⓧボタンでぶら下がり、その後にⓧボタンを押したまま✚キー上で登ることができる。

▶登るときにあるボタンを押すと面白いことが……。

動かすアクションも覚えよう

レイラは特定のブロックを押したり、引いたりすることができる。動かせるブロックの手前でⓧボタンを押すと、レイラが独特な構え（下の写真を参照）をとるので、これで動かせるブロックかどうかを判別できる。

▶こんな構えを見せたら、動かせるブロックだ。

ジャンプとその応用は最も大切なアクションなので必ず使いこなそう

谷間などを飛び越える方法としては、ここで紹介している２つのジャンプがある。それぞれのジャンプにはレイラの跳ぶ軌跡、距離に違いがあり、場所によって使いわける必要がある。しっかりマスターしておこう。

▲ジャンプは移動手段としても有効。

高く跳ぶとき

◎ボタン→✚キー上

助走せずに、その場から前にジャンプする（◎ボタンを押した直後に✚キー上）。これは、その場ジャンプと呼ばれる。跳ぶ距離は短いのだが、その ぶん高く跳ぶことができる。

◀すり足で足場ギリギリまで移動してから…。

▲ジャンプして、その直後✚キー上を入れる。

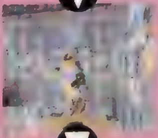
▲どこかにつかまるなら、ⓧボタンも忘れずに。

遠くに跳ぶとき

✚キー上→◎ボタン

助走してからの前ジャンプ（✚キー上を押した直後に◎ボタン）。ダッシュジャンプと呼ばれる。跳ぶ距離は長いのだが、高く跳ぶことはできない。跳ぶ方法は連続写真を参照。

◀すり足で、足場のギリギリに移動。



◀ここで後ろに一歩下がる。

▲この場所が、助走開始の理想的な位置になるのだ。

▲✚キー上を入力した直後に、◎ボタン。

連続でジャンプするなら

連続でジャンプをしたい場合は入力をいちいちし直す必要はなく、ジャンプボタンも✚キーも入力しっぱなしで構わない。ちなみに、連続前方ジャンプのときに、ⓧボタンを押していると、なぜか着地のたびに一度しゃがむ動作が入ってタイムロスになる。よく覚えておこう。

▶連続ジャンプでは、入力をしな直す必要はない。

助走距離の準備の工夫

足場をよじ登ってから、後ろ方向にダッシュジャンプをしたいなら、右のような操作手順で行ってみよう。ごく簡単にダッシュジャンプの助走開始位置に立てるぞ。結構便利なので、覚えておいて損はないだろう。

◀足場に登ったら、そのまま反転。

◀これで理想的な助走位置に立てる。

©1996 CORE DESIGN LIMITED ©1997 Victor Interactive Software,Inc.

ステージ攻略 第1弾 インカ遺跡

第１の秘宝が隠された、冒険の始まりとなる遺跡。今号では、このインカ遺跡・全４エリアをバッチリ攻略していくぞ。

冒険の手引き

まず「攻略ポイント」をチェック

「攻略ポイント」では、そのエリアの全体的な特徴や、攻略の流れ、そして注意すべき敵キャラなどを紹介している。場合によっては、そのステージで学べる操作テクなどにもふれているので、それらの要点を頭のすみに置きながらプレイすれば、上達の助けになるはず。冒険の案内書だと思って目を通しておこう。

迷ったら「マップ」で確認

エリアごとにＤＰＳ特製マップを用意してみたので、地形のつながりや、敵が登場する場所などをチェックしておこう。また、このマップでは、スイッチとその効果（しかけ）の解説も兼ねていて、「①のスイッチは、①の扉を開閉させる」、「②の鍵は、②の鍵穴で使う」という要領でまとめてあるからね。

つまったら「難関チェック」

「難関チェック」の欄では、つまりやすい特定の場所をピックアップして解説をしているぞ。また、次にやるべきことがわからなくなったなら「ゴールまでのクリアルート」をチェックしてみよう。ここの文中に出てくるアルファベットはマップ上でマークされているアルファベットに対応していて、立ち寄ることが必須の場所を示している。

少しためになる「レイラの独り言」

ここではレイラの言葉を通して、ゲーム中に盛り込まれた「トゥーム」の様々な魅力を紹介していくぞ。これと言って意味はないけれど知っていると楽しいものから、ちょっと遊んだだけでは気づきにくい点、果てはゲームの隠し要素の公開などなど、興味深い情報がいっぱいだ。もっと深く「トゥーム」を知りたいという人は、ぜひご一読を。

マップの読み方

- ── レバー
- ── 踏むスイッチ
- ── カギ穴
- ── 扉
- ── トラップ
- ── 敵
- ── 回復アイテム
- ── 武器アイテム
- ── クリアアイテム
- ── セーブポイント
- ── 動くブロック
- ── 上り・下り
- ── 助走ジャンプ
- ── その場ジャンプ

洞窟

～Cave～

攻略ポイント

基本的に「スイッチをいれる➡開いた扉から先に進む」という流れで構成されている。ゲームの基礎を学ぶステージなので、一定時間で閉じてしまう扉を除くと、そう複雑なしかけも存在しない。敵キャラの中では、クマが強敵となるだろう。

難関チェック その1　矢のトラップに気をつけよう

赤い点線で囲んだエリアは、壁から矢が飛び出す場所を示している。この矢を止める方法はまったくないので、ここは連続前ジャンプなどで一気に駆け抜けるしか手はないぞ。

◀前方ジャンプで切り抜けよう。

難関チェック その2　時間性の扉は一気に抜けよう

扉③は、スイッチで開けても、一定時間がたつと閉まってしまう。ここは、スイッチと扉の間にある一段高くなった場所からジャンプして、一気に扉を抜けるのが正解。

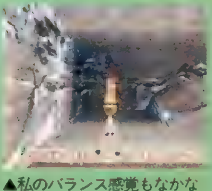
◀ここからジャンプして行くのだ。

ゴールまでのクリアルート

【a】スイッチ①をいれて、扉を開ける。"つり橋への通路"から足を踏みはずしたときや、セーブポイント手前で下に落ちてしまった場合は、マップの"オオカミの部屋"で赤の矢印が表示されたポイントから上のフロアに戻るようにしよう。【b】スイッチ③をいれてから、すばやく扉③を抜ける。【c】スイッチ④をいれて、最後の扉から出ればステージクリア。

レイラの独り言　逆立ちだってできるのよ

ぶら下がり中に、Ｒ１ボタンを押しながら✚キー上で、逆立ちをすることができるわ。知ってたかしら？



▲私のバランス感覚もなかなかのものでしょ？

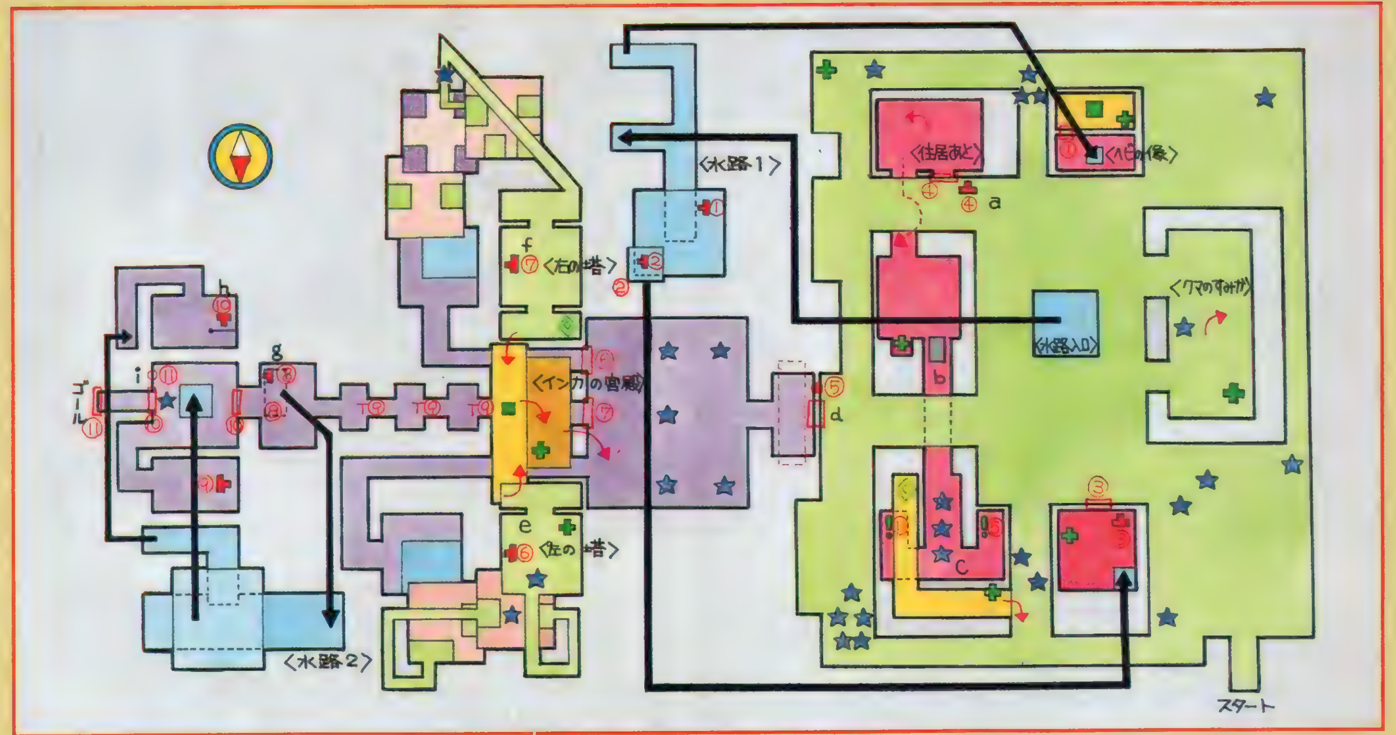
マップイラスト／まつながあやこ

ビルカバンバの町

～City of Vilcabamba～

攻略ポイント

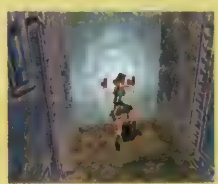
ブロックを動かす、泳ぐ、落下死を避けるなどの要素が初登場。地形も複雑になり、闇雲に動いていたら、すぐに迷子になってしまう。前半は町、後半は宮殿へと冒険の舞台が移っていく。また、このエリアは敵の数が多いので注意しよう。



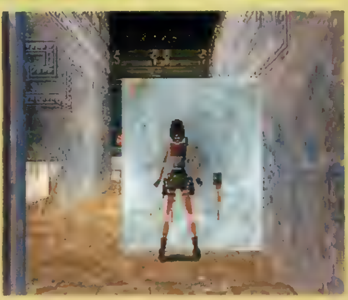
難関チェック その1 ブロックをうまく使え

マップのｂで示されている場所では、動かせるブロックを発見しないと先に進めない。背景のデザインに注意して、怪しいと思った場所は⊗ボタンで調べてみよう。ちなみに、この部屋から外に出るためには、このブロックを足場にして上のフロアに行く必要がある。セーブをしてから、先を目指そう。

▼壁のこの部分が動かせるブロックになっている。



▲ブロックを押して、奥の部屋まで運ぼう。



▶ここまで押してきたら、このブロックを足場に上のフロアに行ける。ブロックを動かすことが、障害物の排除だけでなく、足場の確保になっているところがポイント。

難関チェック その2 高い場所での動き方に注意

〝インカの宮殿〟には、目もくらむような高い場所がある。こういった高い場所から落ちた場合、その高さに比例したダメージを受け、あまりに高い場所では即死してしまう。すり足での慎重な移動、見渡しによる状況確認は、常に心掛けておこう。また、ぶら下がり状態のときにレイラの下に影ができれば、「手を放せば、影のある場所に落ちる」、「その場所に落ちても（体力が満タンなら）少なくとも即死はしない」という証拠なのでよく覚えておこう。ちなみに、どんなに高い場所であっても、落ちたところが水のある場所なら、ダメージを受けたり死んだりすることはないぞ。これも忘れずに。

▲落下の危険を感じたら、とりあえず、すり足で進む。これは、ミスを避けるための基本中の基本だ。

◀ぶら下がってから下りると、普通に下りるよりもダメージが少なくてすむという効果もあるぞ。

ゴールまでのクリアルート

【ａ】スイッチ④をいれて扉の中へ。【ｂ】ブロックを押して中に進入。【ｃ】カギ⑤と紋章⑪を入手したあと、ブロックを足場に上のフロアへ行く。【ｄ】カギ⑤を使い、扉を開ける。【ｅ】スイッチ⑥をいれて、〝右の塔〟の扉を開ける。【ｆ】スイッチ⑦をいれて、中央の扉を開ける。【ｇ】スイッチ⑧をいれて、〝水路２〟に落ちる。【ｈ】スイッチ⑩をいれて、扉⑩を開く。【ｉ】鍵穴⑪で紋章⑪を使えば、無事ステージクリア。

レイラの独り言 隠し部屋は全部見つけられた？

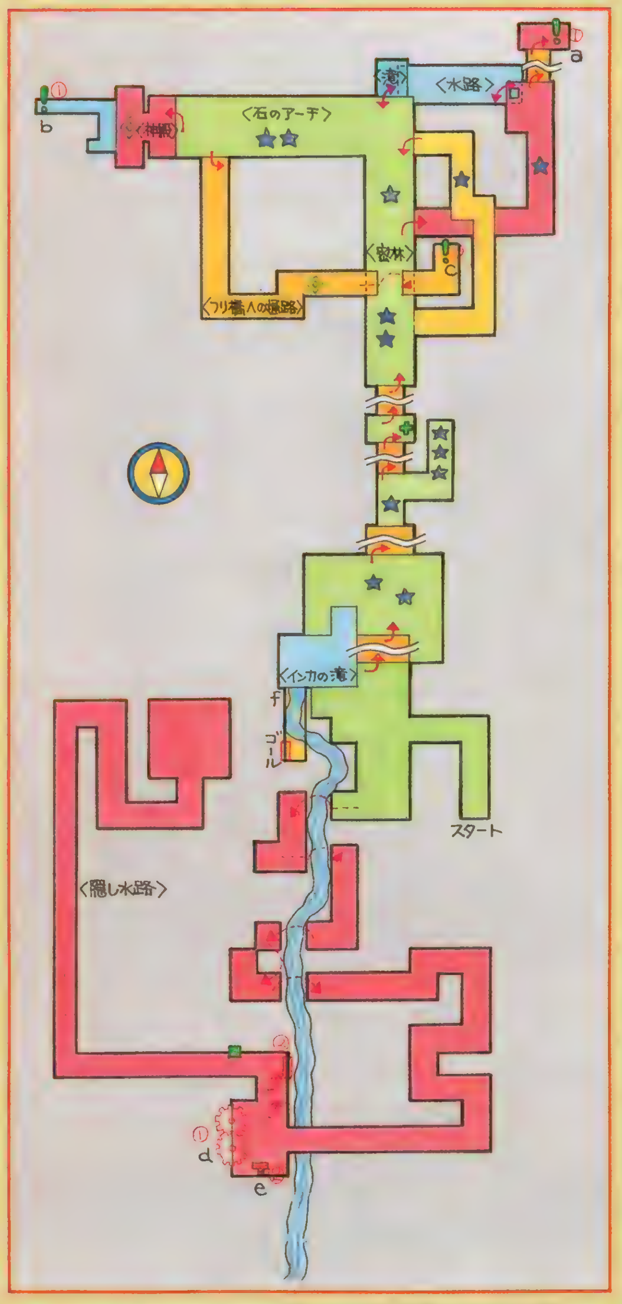
どのエリアにも、隠し部屋がいくつかあるから、余裕があるなら探してみたらどうかしら？　今回のマップでも、すぐにわかる隠し部屋だけは載せておいたから、参考にしてね。

▲隠し部屋に入ると、短い音楽が流れるの。覚えておいてね。

未開のジャングル
～Lost Valley～

攻略ポイント

なんと言っても迫力満点のティラノザウルスが最大の見物。攻略の流れとしては、3つの歯車を探しだし装置を作動させるだけという単純なもの。また、このエリアで、その場ジャンプとダッシュジャンプを完璧に使いこなせるようにしよう。

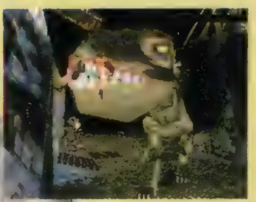


ゴールまでのクリアルート

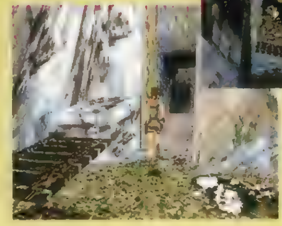
【a】崖を登り、クリアアイテム①（歯車）を回収。【b】水の中にある2つ目のクリアアイテム①を回収。【c】壊れた橋を越えて3つ目のクリアアイテム①を回収。【d】装置にクリアアイテム①（3コ）をはめ込む。【e】スイッチ②を入れる。【f】滝に隠されていた通路から脱出。

難関チェック その1　ティラノザウルスをなんとしても倒せ

密林では巨大なティラノザウルスがレイラに襲いかかってくる。このティラノザウルスに噛みつかれると即死なので、バックジャンプなどで逃げながら攻撃するか、壊れた橋の下にある洞窟を利用して〝出て攻撃→隠れる〟を繰り返して倒そう。接近してはダメ！



▲とにかく噛みつかれたら、一発でアウト！



◀この洞窟は安全地帯。この場所を利用すれば、簡単に倒せる。

難関チェック その2　ジャンプをマスターしよう

マップのdへ向かうルートは、2つのジャンプテクニックを必要とするポイントで、慣れないうちは何度も滝壷に落ちることになるだろう。まず、最初の2つのジャンプポイントはダッシュジャンプで、3つ目のジャンプポイントでは、その場ジャンプで左寄りの場所から跳び越そう（ダッシュジャンプで越えることもできるが、ミスしやすいぞ）。5つ目（最後）のジャンプポイントは、その場ジャンプ→ぶら下がり→登るという連続アクションでクリアできる。

◀ここはその場ジャンプでないと、ミスする可能性大。

▲最後のジャンプポイントも、その場ジャンプでないとクリアすることはできない。

◀川に落ちると、滝壷まで強制的に流される。

難関チェック その3　歯車の装置を作動させよう

この装置は、歯車3つをはめ込んでからスイッチをいれれば動かせる。装置が作動すると、扉②が動いて、そこから下の川の流れ（もちろん〝インカの滝〟の流れも含む）が、せき止められるという訳だ。

▲スイッチを作動させると、このT字路の扉が動き、水が隠し水路のほうに流れていく。

◀3つの歯車をすべてそろえてからでないと、左のスイッチは作動しないぞ。

レイラの独り言　滝壷に飛び込むと気持ちいいわよ

R1ボタンを押しながら✚キー上＋◎ボタンで飛び込みができるわ。これを〝インカの滝〟の一番高いところからやると最高に気分がいいの！一度は試してみて。

▲岩の頂きから、滝壷に向かって飛び込むのよ！

◀矢のように滝壷に着水するのが快感なのよね。

クアロペクの墓
～Tomb of Qualopec～

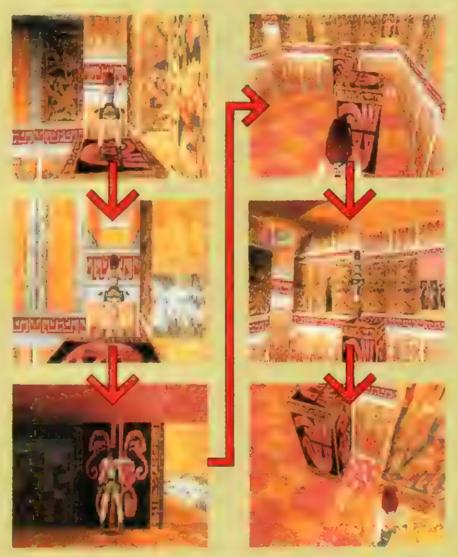
攻略ポイント

王の墓を守る３つの部屋。この部屋の謎を見事に解きあかして３つの扉を開き、秘宝を手に入れることが目的のエリア。初めての屋内エリアということもあり、トラップも一気にグレードアップしている。油断しているとすぐに死んでしまうぞ。

難関チェック その１　"鳥の間"の謎を解き秘宝への扉を開け

王の墓へのキーポイントとなる３つの部屋の中でも、この"鳥の間"は難易度が非常に高い。特に注意しなければいけないのがスイッチ③。このスイッチは最初に作動させてはいけないのだ。ここで引っかかる人が多いのではないだろうか？　それでは詳しいクリア方法を解説しよう。

▲これが"鳥の間"の部屋の印。このほかに"太陽の間"と"王の間"の部屋がある。



1 スイッチ③には手を触れず、"ア"から足場②へ。ここから、ダッシュジャンプで"イ"へ移動。そのあと"エ"へ。

2 足場③から「その場ジャンプ＋とびつき」で"ウ"へ。その奥のスイッチ②をいれる（足場②が移動する）。

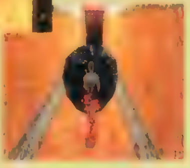
3 一度広間に下りて、（赤の矢印の場所から）スイッチ③の場所へ。スイッチ③をいれる（足場③が移動する）。

4 スイッチ③の右側の扉から"エ"へ。ちなみに、この扉は、レイラが"イ"の通路を通過すると開くしくみになっている。

5 "エ"→足場③→足場②→"オ"へと跳び移る（すべてダッシュジャンプで行おう）。ジャンプする方向には注意してね。

6 スイッチ④を作動。このあと"オ"からその場ジャンプ（そのまま下りたらダメ）で広間に下り、あとは立ち去るのみだ。

難関チェック その２　突発的なトラップに気をつけよう



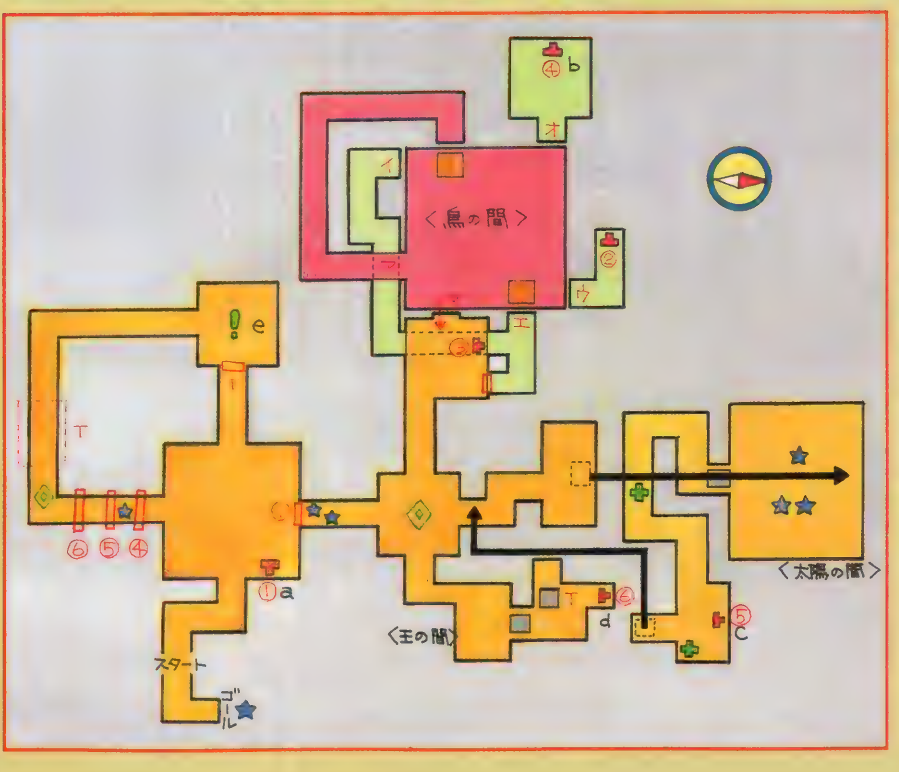
▲▶"王の間"に隠され針の山（上）と、最初の部屋から続く坂道を転がる岩（右）に注意。

下に鋭い針を隠した崩れる床は、走り抜けるか、ジャンプで逃げよう（実は、針と針の間にうまく着地すれば、ダメージは受けないが危険）。転がる岩はバックジャンプの連続か、反転を使って逃げるのが普通だが、垂直ジャンプで岩を飛び越えることもできる。

難関チェック その３　ナトラの手下であるラーセンを倒せ

エリアの最後には、ラーセンとの戦闘が待っている。ここでは"攻撃しながらラーセンに突っ込む→通り過ぎたら◎ボタンで反転して攻撃"を繰り返そう。ラーセンは振り返りが遅いので最小のダメージでクリアできるはず。もっともショットガンを使えばあっさりと倒せるが……。

▲ちなみにこの場所は、未開のジャングルの"インカの滝"があったところなのだ。



ゴールまでのクリアルート

【a】スイッチ①をいれる。【b】スイッチ④をいれる（詳しい過程は"難関チェックその１"を見てね）。【c】"太陽の間"のブロックをうまくどけて、スイッチ⑤をいれる。【d】"王の間"のブロックをうまくどけて、スイッチ⑥をいれる。【e】扉④⑤⑥を抜け、クリアアイテム（秘宝）を入手する。ゴール地点に向かい、ラーセンを倒したらクリア。

レイラの独り言　クリア表示の意味は知ってる？

▲隠し部屋をすべて踏破したかは、この画面を見ればバッチリわかるわ。

クリアしたあとの表示もちゃんと見てる？　この画面では、倒した敵の数、拾ったアイテムの数、隠し部屋の総数と見つけた数、そしてクリア時間が表示されているわ。

マクロス DIGITAL MISSION VF-X

**アニメのようにバリバリにぶっ飛ばして敵を倒す！
究極の3D・STG、ここに登場!!**

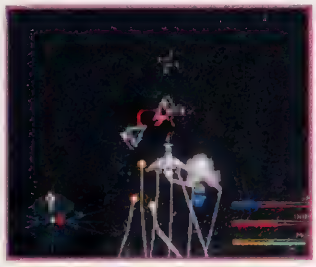
ジャンル	3D・STG	価格	¥6,800
メーカー	バンダイビジュアル	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック） アナログジョイスティック
発売日	2月28日		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

なんだかんだとありましたが、今度こそホントに発売！　ずーっと待っていたマクロスファンも、いっぱいいるでしょう。このゲームは、フライトシミュレーターじゃなくて、バルキリーを主役にしたキャラゲーなんで、カッコいいも悪いもプレイヤーの操縦しだい。どうせなら、アニメの板野サーカスなんかを思い浮かべながら、カッコよくバルキリーを飛ばしてやりましょう。はじめは、とにかく変形を使いまくってみるのも、意外に気分がいいぞ。（TAC☆）

いかにカッコよく戦うか？それがテーマだ！

6機のバルキリーをカッコよく操るには、それなりのコツが必要だけど、ミッションを重ねながら操作になれていけば大丈夫！　ここはこの形態じゃないと絶対ダメ、という状況は少ないので、攻略というよりも、自分なりのこだわりをもって〝イカス〞プレイを心がけていった方が楽しめる。戦いぶりをビデオに録って見たくなる、そんな究極の名パイロットを目指してプレイしてみよう！



▶安全策をとってクリアするだけなら簡単にできるけど…。

◀変形中は無敵。無意味に変形しまくってみたってOKだ。

変形でGO！

変形をカッコよく使いこなすには、まず、各形態から◎と△でどの形態に変形するかを覚えておこう。ファイターで高速飛行して、地形にぶつかりそうになったらガウォークに変形、回避したところでまたファイターに戻して離脱なんていうのがイカスぞ。

必殺技でGO！

必殺技を上手く使うには、それぞれの技の特性を把握しておくことだ。特に、ファイター形態での必殺技の中には、障害物が前方にあるところで使うと激突してしまうものがあるので気をつけよう。

使いやすいのは、やはり攻撃系の技。なかでも、ほとんどの機体が持っているファイターのランダムアタックや、ガンポッド打撃やピンポイントバリアパンチなどのバトロイドによる打撃技が使える。ランダムアタックは技ポイントの消費量が大きいので、使うときはレーダーをよく見て、敵が密集している場所の中央など、効果の高いポイントで的確に。打撃技は、敵1体を確実に撃破することができる。この効果は耐久力の高い敵でも同じなので、クリア条件が特定のターゲット破壊の場合、この攻撃だけで大ダメージを与えることができるぞ。

▲終盤のミッションでは、必殺技をうまく使っていかないとクリアは難しい局面も。

▲周囲の敵すべてに、かなりのダメージを与えるランダムアタック。ザコを一掃できる。

▲敵1機を確実に撃破できるうえに、消費する技ポイントも少ない。いざというとき頼れるぞ。

▲敵にダメージを与えられない機動タイプの技は、残念ながら実用性は低い。

 ©1997 BIGWEST ©1997 BANDAI VISUAL

バルキリー3形態の使い分けポイントガイド!

FIGHTER ファイター

超音速の翼を乗りこなして戦え!

当然、空中戦と、長距離の移動に使うことになる。市街地では、ビルに激突しないよう、十分に高度をとって飛ぼう。地上戦はガウォークやバトロイドの方が楽だが、あえてファイターで低空飛行するのもカッコイイ。地上のターゲットを破壊する場合には、標的の直前で上昇してから急降下しながら攻撃をしかけるのがイカスぞ。

▲華麗な戦いをするためには、やはりファイターでのドッグファイト技術が欠かせない。

すばやく旋回するには

「VF－X」のファイターの操作は、ややクセがあるので、ただ✚キーを横にいれても、うまく旋回できない。旋回方向にロールして上昇、といった感じの操作で急旋回になるぞ。

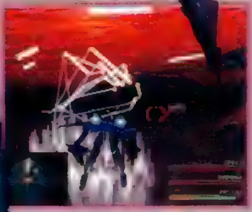
VF-19A

GERWALK ガウォーク

VF-11B

生死を分ける戦いの要だ!

攻撃ではいちばん使いやすい形態。地表でのミッションの場合と、上空や宇宙でのミッションでは、視点が変化する。空中戦では、ホバリングを利用して、✚キーでの移動だけで、その場で敵の攻撃を避けながら戦うことができるぞ。地上戦では、敵が近くにいる場合はバトロイドの方が有利。こまめに変形して、使い分けることが重要。標的の上空からミサイルを撃ちながら降下して、バトロイドでトドメをさそう。



▲ゲーム中では、最も実用性の高い形態だ。

BATTROID バトロイド

やっかいな敵も狙い撃ち!

ホーミングミサイルが使えず、バルカンが敵をロックオンして狙うようになるのが特徴。バトロイドで攻撃するときは、敵を1体ずつ確実に撃破していくのだ。また、地上で戦っていると、移動スピードが遅いため、敵の攻撃が集中することになる。Lボタンを押しながら✚キーでの左右への機動を駆使して、常に敵弾を避けながら戦うことをこころがけておこう。

◀ドッグファイト中に使うと、バルキリーらしい戦い方に。

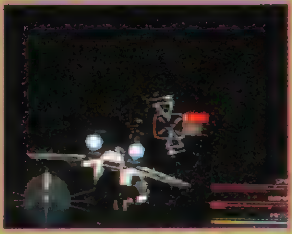
VF-1XSP

ステージ別攻略ポイント徹底ガイド

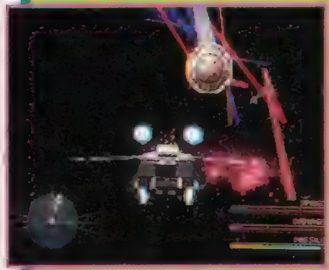
STAGE1 STRICT TRIAL

バルキリーの操縦に慣れておこう

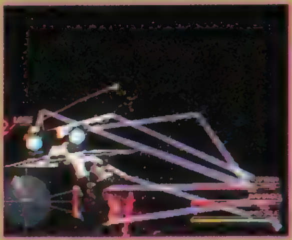
登場する敵機は、標的機のＶＦ－４、１機のみ。普通にやるなら、ガウォークでミサイルを撃ちまくればＯＫ。バトロイドの連続パンチを使えば、クリアまではもうあと１歩だ。



▲ミサイルで戦うときは、◎を押しっぱなしにして敵を正面に捉え……



▼ファイターで戦うと、敵影を捕捉するだけでもタイヘン。



▲……ロックオンの"ピー"という音を合図に◎を離して、ミサイル発射！

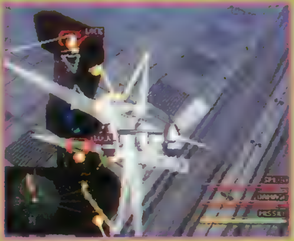
STAGE2 FIRST CONTACT

市街地に入ってからが本番だ!

前半では、最初にインジケーターが表示された方向へひたすら飛び続ければ、ザコとの戦闘を回避することもできる。市街地での標的となるレーダーは、砲台に囲まれているので、そちらから壊そう。

▲ガウォークやバトロイドで、外側の砲台から確実に破壊していこう。

▼もちろん、出現した敵機を撃墜しがてら市街地を目指してもいい。



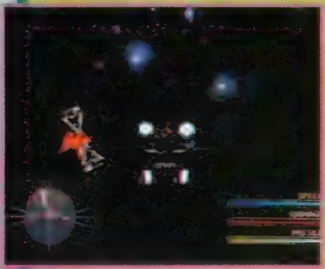
▲レーダーマップで標的の位置を確認し、ファイターによる急降下攻撃も可。

STAGE3 SATELLITE FALL

敵の防衛網は厚いぞ!

ステージ２と同様、最初に指示される方向へ飛び続ければ、ザコと戦わずにすむ。衛星を攻撃すると、敵防衛部隊の主力として、大型の戦闘ポッドが出現。こいつを倒さないと、衛星は破壊できないぞ。

▲レーダーマップの中心に標的がある。周囲の敵は必殺技で撃破！



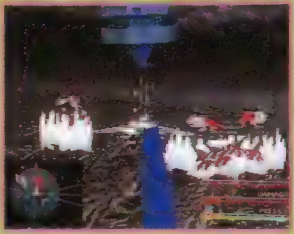
▼敵と遭遇すると、方向指示が切り替わるが、そのまま直進しても平気。

▲必殺技の全弾発射を使えるように、ポイントを温存しておくといいぞ。

STAGE4 GHOST TOWN

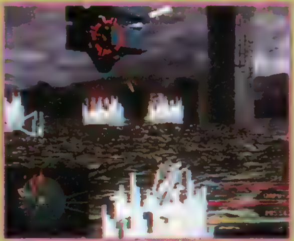
ターゲットを確実に撃破せよ

フィールドのレーダーサイトを破壊しないと、市街地の位置がわからない。方向指示にしたがって１つずつ破壊していこう。市街地ではターゲットの周囲に配置された浮き砲台からの攻撃に注意！



▲浮き砲台からの攻撃は、空中にいると確実に喰らってしまう。

▼レーダーサイトは意外に耐久力が高い。ミサイルを撃ちまくろう。



▲バトロイドのバルカンで、１つずつ破壊していくのが安全なやり方。

STAGE5 HIGH ZONE

空中戦を堪能しよう!

空中戦だけのステージ。とにかく出現する敵を撃破していくだけ。ただし、最後に出現する大型機1機だけは、ファイターじゃないと追いつけないうえに、すぐ近くに接近しないと姿が見えないのだ。

▲大量の敵をランダムアタックで一掃するのも、気持ちがいいぞ。

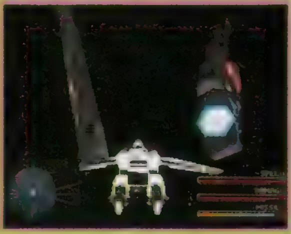
▼ガウォークで戦うと楽だが、ファイターでの空中戦も、なかなか熱い。

▲最後の1機は、ファイターで追いついたら、制動をかけて旋回しつつ攻撃。

STAGE6 BREAK THROUGH BLUE

敵の高機動についていけるか?!

前のステージと同じようなミッションだが、敵機の動きが速いので難易度はやや高め。後半は、大気圏突入後すぐにランダムアタックを使うと、一発でクリアしてしまうこともできる。



▲VF-1Xで出撃すると、スーパーパック強制排除の演出が見られる。

▼自機の周囲を飛び回る敵は、バトロイドでかたづけよう。

▲大気圏突入後も、やることは同じ。せっかくだから、空中戦を楽しもう。

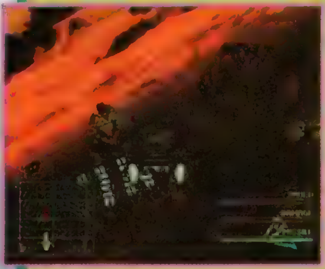
STAGE7 TWILIGHT ATTACK

ついに敵バルキリーが姿を現す!!

前半、敵ポッドの追跡はガウォークで。市街地に入ったら、工場や敵の密集地帯では、突入してランダムアタックを使ってしまうといい。敵バルキリーとは、周囲に砲台や建物がない場所で戦おう。

▲背の高い建物がないので、ファイターで突っ込んでいく方法も使える。

▼山を越えるときに見失いやすい。標的より早めに上昇しておこう。



▲敵バルキリーとの戦いは腕の見せどころだが、バトロイドの必殺技なら…。

STAGE8 LEGACY

市街戦のテクニックが試される

前半はカンタン。しかし、市街戦は敵の攻撃が激しく、一定数の敵を破壊すると巨大な戦車まで出現する。バトロイド、ガウォークを的確に使い分けて、しっかり攻撃を回避しないと勝てないぞ。

▲ガウォークで上空から攻撃が基本。必殺技も惜しまずに使おう。

▼ビルの間の浮き砲台がやっかい。バトロイドで、慎重に撃破していく。

▲ビルの間の標的。ガウォークで突入し、バトロイドで至近距離から撃つ!

次号は怒濤の別冊付録だ!!

プリンセスメーカー
ゆめみる妖精

エンディングの多彩さでは『プリメ』にかなうモノなし! 今月新たに紹介する8種類の結末はもう見れたかな?

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック)
発売日	1月24日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

発売されて早くも半月、もうすでに何人もの娘さんを世に送り出した人もいるんでしょうね。このゲーム、とにかくエンディングのパターン数が多くてですね、この育成方法で、あのエンディングが出るのでは……と気合入れても見当違いな娘になったり 今回の記事を書くにあたって、密かに苦労したりもしました 娘の体調や機嫌のみならず、実は父親(プレイヤー)のコンディションも影響してしまった(そんなパラメータはないけど) 皆さまの参考になったらうれしいっす (袋 こ〜じ)

6人の娘の成長記録で、教育(バイト)の成果を検証する!!

意図した方向とは、全くかけ離れたエンディング……なんてことは「プリメ」ではよくある話。とかくゲーム展開に影響する要素が多く(=奥が深いってコト)、「このエンディングにはコレ」的な指針がヒジョ〜に立てにくい。そこで今回は、アナタの"子育てライフ"の手助けとして、6パターンの娘の成長記録を紹介。後半のまんがともども参考としてね。

◀イベントと遭遇するには、いくつかの条件を満たさなければならないのだ。その辺の奥深さも楽しみの一つといえるよね。

忘れちゃイケナイ!! イベント続報

娘さん告白されるの巻

ウチの娘に悪いムシが〜(怒)! と、いうワケで、クラスメートからラブレターを貰った娘。まぁ、カワイイからモテるのは当然(親バカ)としても、やっぱり納得いかん。娘がノリ気じゃないのが救いかな。

娘さん家を建てるの巻

仕事にも慣れて能率も上がってくると、その結果が画面上に自然と現れる。この"建物完成"のイベントもその1つ。大工でそれなりの成果を上げていると、見ることができるぞ。何事も、極めるコトは素晴らしいのだ。

育成記録 その1

育成コンセプトは「庶民」。ごくフツ〜の女のコを目指すぞ。

10歳	最初は簡単な「家事手伝い」をメインに、スタミナや気力などの基本的な部分を養う。
11歳	だいぶ金銭的に余裕ができたので、学校に通わせることに。最初のテストの結果は……(涙)。
12歳	人並みの学力がついたので、またアルバイト攻勢。「市場」や「農場」などを転々とする。
13歳	たくさんのバイトを試した結果、「農場」が一番相性がイイことが判明。メインの収入源に。
14歳	娘の要望で、一路バカンスへ。そういえばまともなバカンスはコレが初めて。スマン、娘よ。
15歳	「農場」で働く日々の繰り返し。突然、娘が「武術道場」に通いたいという。なぜ?
16歳	その後にも娘のおねだりが何回かあったが、路線から外れるので機嫌を損ねない程度に却下。
17歳	大した事件も起こらず、怪我も病気もない平和な8年間。考えてみれば、けっこうスゴイかも。

派手めな行動は控えて、純朴で優しい娘にとスケジュールを調整。お勉強は「学校」以外の「武術道場」や「音楽教室」などのいわゆる習い事は基本的にはナシ。バイトも庶民的な「農場」、「市場」をメインに組み立てた結果、全体的な能力は低めでも、気だての優しい「農場」の娘になってくれました。目論みとしては、一応成功?

◀「農場」といえば豊作イベント。作物がたくさん実ったら、やっぱりうれしいよね。

「農場」で農作業に目覚めて……

育成記録 その2

「3歩下がって師の影踏ます」。究極の"慎ましい娘"育成作戦。

10歳	騎士の娘なのでモラルが高く、序盤からいろいろなバイトを選ぶことができた。出だし好調!
11歳	慎ましさといえば、気だてやモラル……かな。まずは「家事手伝い」で磨きをかける。
12歳	成果は上がったが、資金は一向に増えず。そこで、少し早いが本命の「メイド」に転向。
13歳	ガ〜ン。「メイド」って、気だてが下がるのか。これじゃ、優しいメイドさんって無理ィ?
14歳	優しさを取り戻すため、「料理教室」へ通う。期待通り、気だてがグングン上がっていく。
15歳	そしてまた「メイド」三昧。ロボットのように感情を殺して働くから、気だてが下がるの?
16歳	ローズ家で盗難事件発生。娘が疑われるも、とくに処罰されるようなことはなし。犯人は?
17歳	娘の色っぽい(?)メイド姿を見たいがためにがんばり続けた8年間。努力の結果はいかに?

メイドさん……ご主人さまの手足として健気に働き、決して表舞台に出ることのない謙虚で慎ましい存在。……って、イメージ先行で始めたのはいいが、実際にメイドのバイトを続けていくと、なぜかしら気品が上昇。うぅむ、侮りがたしローズ家。働くメイドにまで、優雅さが伝染するとは。憧れ(?)のメイドになれたモノの、イマイチ慎ましくないな〜。

◀いわれなき容疑に耐えるのもメイドの仕事……実際、ツライよね(泣)

「メイド」奉仕の心を忘れずに

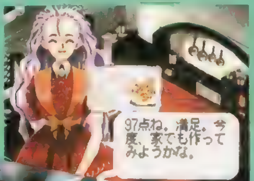
©Sony Computer Entertainment Inc.under licence from GAINAX and NINELIVES Inc. ※イラスト/赤井孝美

育成記録 その3

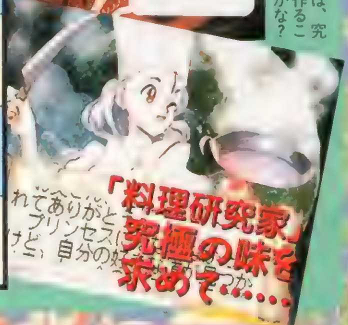
"鉄人"のように、1つの道に精通したエキスパートに育てる。

10歳	求道者はストイックなほうがイイと[illegible]で始めたら、数回の「料理教室」で貧乏に……。
11歳	センスを磨きつつ高収入、といえば「大工」。だが、最初は失敗続きでムダな時間を過ごす。
12歳	晴れて「料理教室」へ再挑戦。だが、テストの結果は×。センスだけでは料理はムリなのか？
13歳	ひとまず、センス磨きに専念。「絵画教室」や「音楽教室」、料理は芸術だと信じたい。
14歳	とかやっているウチに、いつの間にかまた文なし状態。高給につられて、つい「酒場」へ。
15歳	今度は根気よく「料理教室」に通わせることにする。だんだんと気だてが上昇、そうか……。
16歳	料理に必要なのは愛情だと気がついた娘は、次々と素晴らしい作品を完成させていく。
17歳	娘はまだ将来が決まらずにいたが、ペピトーン先生の助言に従い料理の道へ進むことに♡

"鉄人"とくれば、やはり料理人。幸い「料理教室」なんていう、おあつらえ向きの"お勉強"があるので比較的楽にイケる……と思いきや、連続で"お勉強"を続けるための資金繰りにけっこう悩まされもした。それでも、こういった職人系を狙う場合は、やはり"一芸に秀でた"タイプに育てた方が(途中経過はキツくても)、結果的にはうまくいくぞ。



◀娘の腕を持ってすれば、究極で至高のメニューを作ることくらい、たやすいのかな？



育成記録 その4

コンセプトは"～愛し愛され"。娘は愛の伝道師になれるのか⁉

10歳	商人の財力を活かして、最初は[illegible]をいろいろ試し、娘の適正をチェックしてみる。
11歳	みんなに気に入られるために「行儀見習い」道場に通って、モラルや魅力を身につける。
12歳	そろそろ「子守り」のバイトを開始！ モラルも高いから、ユーリさんのウケもバッチリ。
13歳	優しい我が娘は子供たちからもすぐに好かれて、「お姉ちゃんスキスキ～」攻撃を受ける。
14歳	子供に囲まれて過ごす日々にもだいぶ慣れたのか、娘は気だてをますます上げていく。
15歳	ふと気がつくと、子供の感性を直視しているためか、センスというものがゼロにちかく……。
16歳	しかも子供とばかり遊んでいるため、プライドも下がりぎみ。いいのかなぁ～こんな調子で。
17歳	好かれた子供を見放すコトができず、後半は「子守り」づくしとなってしまうのであった。

ちと、大袈裟な前フリはさておき、愛情づくしの子煩悩計画がスタート。娘の要望にはなるべく応え、会話は常にやさしく語りかけて娘の心をＧＥＴ！ また「愛されるためには愛すことから」と、「子守り」のバイトを重点的に行う。おかげで、とっても気だてのよい、魅力たっぷりの娘に成長。が、長年のバイト生活からか、娘は子育てに目覚めてしまう。

▶中には、こんな失礼なガキ(おっと、失礼)もいるけれど、子どもの言うことだし(怒)。

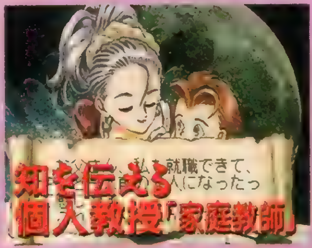
育成記録 その5

どこまでインテリに迫れるか⁉「ナイ知恵しぼろう」計画。

10歳	とにかく身体が弱い！ 没落貴族という生まれのせいか、少しの労働ですぐ病気になる。
11歳	スタミナをつけるタメ、しばらくは「家事手伝い」。だが、こんな簡単な仕事でもヘバる娘。
12歳	やっと普通にバイトのできる身体を手に入れた娘(笑)。知力アップを図るタメ、「市場」へ。
13歳	お金がある程度、たまったので「学校」へ通わせることに。一見、順調な学校生活だが……。
14歳	心配はしていたことが現実に。最初からずっと"タカビ～"状態だった娘が、いじめの対象に！
15歳	緊急回避として「家庭教師」のバイト。知力はアップしないが、一応頭を使う職ってコトで。
16歳	依然続くタカビー状態を矯正するタメに、娘と会話を交わして、キビしくたしなめる。
17歳	レオンたち姉弟も心を開いてくれた。「家庭教師」には人を引きつける魅力も必要らしい。

今までは肉体労働系エンディングが多かった(狙ったワケではないが)ので、ここらで知性的な結末を目指そうと、勉学に励む毎日。知力の向上を目指し、学校でも注目される存在になった。こんな知性を生かせる仕事はと思えば、ありました「家庭教師」。意外にもこの仕事では、これ以上の知力の伸びは望めなかったが、娘も天職として気に入った様子。

◀タカビ～先生、今日も行く。生徒に対してまで、タカビ～なのはウチの娘くらいだな。



育成記録 その6

完全放任主義宣言！ 成り行きに任せたら、娘はどうなるか？

10歳	娘は開始直後から、非行状態。好きに遊ばせると、街の不良たちと一緒にダベる毎日を過ごす。
11歳	「学校に通いたい」と、意外な要求をする娘。行かせてみれば、一言「うざったい」。何様？
12歳	意味のないバカンスに行く。消費した分、「鉱山」や「大工」で取り返す。武勇がアップ！
13歳	溜まったお金は自由行動に。その結果、モラルが下がり「酒場」以外の仕事ができなくなる。
14歳	「家事手伝い」でモラルを回復するも、以後「鉱山」→「自由行動」→「酒場」の悪循環。
15歳	気がつけば、女だてらに武勇だけはかなり高くなっていたが、そのほかの能力値は壊滅的。
16歳	こんな娘の将来がどうなるのか不安だが、このモラルの低さ(当初からだが)は修復不可能。
17歳	風来坊の父から考えれば妥当かも……。まあ"盗賊"も、ひとつの職業だしね(笑)。

娘カワイさに、ついつい過保護になっちゃうけれど、ここではあえて"ダメ親父"を演じてみた。財力のある風来坊でスタートして、適当に遊ばせ放題！ お金がなくなったら、娘を働かせる。それも、「酒場」や「鉱山」、「大工」などの危険な仕事のオンパレード！ と、娘愛好家のすべてを敵に回すような極悪ぶり。その結果は散々たるモノでした(笑)。

◀非行状態のためほとんどのバイトは断られてしまう トホホな感じ。

3バカパパが挑んだ「プリゆめ」三昧日記

犬：さあ、いよいよ！　というか、やっと娘が18歳になる日がやってきました。オレも、いろいろ苦労した甲斐あって、理想どおりの娘に育ち満足、満足！

ロ：あ〜あ、やっぱり生意気なまま18歳まで育てちゃったのね。

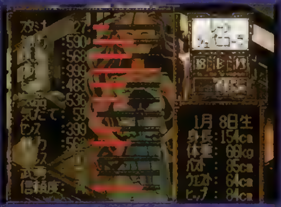
魔：3バカパパといっても、けっきょく(犬)だけが暴走したってカンジ。オレなんか横から見ているだけで、ハハーン、フフ〜ンってうなずいているだけだったもん。

犬：そんなこと言って——。ほんとは、レーンのエンディング見たいんでしょ？　そりゃ、生意気な娘のエンディングを好き好んで見たい人はあまりいないでしょうけど、だからこそ必見なんっすよ、ダンナ！

ロ：そうかなぁ。オレだったら、素直でカワイイ親想いのイイ娘に育てるけどな。人として……。

魔：だよね。(犬)の娘への想いって、ネジ曲がってるもん……なんか。

犬：フフーン。そんなコト言っていられるのも今のうちさ！　コレ見たら、あまりのスゴさに脱腸もヘコんじゃうよ（……カチッ！　メモリーカードセット完了！　PSパワーオン＆データロード！）。



ロ：18歳の生意気状態って初めて見たなぁ。もっとも、この状態の娘を見るのは、これが最初で最後だろうけどね(笑)。

魔：貴重な娘さんを見せてくれてアリガトさん。はいはい、はやくエンディングを見せてよ〜。

犬：あのね、なんかね……、あなたたちの発言に"愛"を感じないんだよなぁ。なんか「とっとと見せろよワン公」って聞こえるのよ。気のせいですか？

ロ：なにをおっしゃっているんですか(犬)さん。オレなんか、レーンのエンディングが楽しみで楽しみで…。

魔：オレもオレもぉー。

犬：——。2人のいい編集さんに恵まれてオレは幸せ者です(チッ！)。

ロ：さてさて、それではお待ちかねのエンディングを拝みましょうか。

—そして192フェーズ終了後—

魔・ロ：ほほ〜ぉ！

犬：どーです？　めちゃんこイイでしょ？　クラクラしちゃうよね(笑)。

魔：なに1人でノロけてるんだよ！　確かに、思っていたよりイイ感じだけど。でも、このエンディングって規制かかってんじゃないの？

PrincessMaker

ロ：残念ながら、そうですね。トホ。
犬：でも、発売から時間が経っているワケだし、読者さんの中にもこのエンディングを見た人がかなりいるでしょう——って、フォローになっていませんね(汗)。失敬。
魔：まったくだ！　ところで、この「プリゆめ」って何種類エンディングがあるの？　オレはもちろんのこと、「プリメ」フリークの読者も知りたい情報だと思うんだけど…。
ロ：それは——教えられないの。ゴメンちゃい！　オレが謝っても仕方がないんだけど。
犬：そうだなぁ、アバウトに言えば、今までの「プリメ」シリーズで最大のエンディングパターンがあるかな。　ぐらいはあったと思う……。
魔：へぇ〜。そんなにあるんだったら、PSが滅びるまで遊べそう(笑)。
ロ：(笑)……。まぁ、そこまでムチャに楽しめるかは別として、かなりのボリュームがあることは確か！　かく言うオレや(犬)だって、4分の1見てるかどうかというレベルだし。
犬：そうそう！　以上あるエンディングを「すべて攻略しろ！」なんて言われたら、オレたち"腐った死体"になっちゃうもんねぇ(笑)。そういう意味じゃ、規制が厳しくて助かっているのかもしんない。
魔：でも、読者さんとしては「どういうタイプのエンディングがあるのか」ぐらいは知りたいでしょ。
ロ：……難しい注文だなぁ。
犬：コレばかりはちょっとねぇ……。とりあえず、数種類ビックリするようなエンディングがあるよね。もちろんPSオリジナル！
ロ：プリンセス系なんだけど……△○×　ってヤツね(笑)。
魔：キミたち、それじゃわかんないよ。言えないのはわかるけど(苦笑)。
犬：とりあえず読者さんに言えるのは、プリンセスになれても、それは「プリゆめ」のすべてじゃないってコトだよね。最低でも10回ぐらいはプレイしてほしい。じゃないと、このソフトの奥深さはわからないし、変わったエンディングを見たときの衝撃(笑)も味わえないんじゃない？
ロ：まったくそのとおり。(犬)もたまには、まともなコト言うじゃない。
犬：かつて、担当ライターでしたから(笑)。それにしても、その言いぐさはヒドイな。(ロ)っては、やはり以前の事件（(犬)行方不明）のコトを——。やっぱり、カニ食べたい？
ロ：違うよ！　ワン公！
魔：(ロ)が"オチ"に使われるのって、もうお約束ですな(爆笑)。
犬：どーどー。とりあえず、今回でレーン・ジェパニコーラ育ては終ったワケだけど、この3バカパパってまだ続くみたいだから、次号から新たな娘を育てるんだけど……(ロ)クン！　今度はキミの娘が主役だ！
ロ：わぁぁ〜！　マリアァァー！
魔：ねぇオレは無視？　トホ(涙)。

SOULEDGE
ソウルエッジ

ついに攻略最終回！　連打で出せるクリティカルエッジ簡単入力法とCOMをダウンさせる攻略法で締めくくり！

ジャンル	3D対戦ACT	価格	¥6,800　限定版:¥9,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	96年12月20日(発売中)		2P対戦可

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

攻略の締めくくりは、「鉄拳2」の10連コンボと同様に連打で簡単にクリティカルエッジを出す方法です。上級者の方は鼻で笑ってやってください。初心者の方、セルバンテスは「1、2、サ◯ガリ　(CMの唄ね)」で出してみてね(笑)。(IZUNA)

前号のお詫びと訂正。ロックの〝カウンターで決まると、崩れ落ちる相手を投げられる技〟は「⇧A」のスパイラルアクス、漢明の〝天舞戦輪儀のコマンド〟は「⇩B＋K」でした。他にもミスがあったら…ごめんなさい。(データ取った人→ウォルフ)

リズムで覚えるクリティカルエッジ入力法！

「鉄拳2」の10連コンボの替え歌が評判良かったので、同じ様なパターンを考えちゃいました(笑)。一定テンポでボタンやレバーを入力すれば、簡単にクリティカルエッジが出せるので試してほしい。

このコーナーではタイミングを合わせるために、最後に入力するボタン(御剣の場合はB＋K)を連打している。紛らわしいようなら別のボタン(AのみやA＋B＋Kでも可)を連打するか、空打ち(いわゆる休符扱い)してもOKだ。

▶レバー操作は完璧でなくてもOK。決まった方向さえ押してあればいいのだ。

御剣平四郎の場合

キックと同時に最後のコマンドを入力

まず上の写真を見てもらいたい。これはただA＋B＋Kを押したときの最後に出すキックだ。極端な話、御剣の場合はこのキックと同時に追加コマンドを入力すればOKなのだが、非常にタイミングが取りづらい。そこで有効なのが「タイミング良く連打する」という今回の企画だ。これなら簡単だぞ！

ソフィーティアの場合

回転斬りモーションの間に最後のコマンドを入力

ソフィーティアも、A＋B＋Kを押したときの回転斬りと同時に追加コマンドを入力すればOKだ。だが連打でタイミングをはかれば、これまた簡単にクリティカルエッジが完成するのだ。下の連続写真では各連打をするときの画面を写したものなので、連打スピードを調節する目安にしてほしい。

クリティカルエッジ連打タイミング集

●李　龍(リ・ロン)

A＋B＋K,⇨➡A＋B				
1	2	3	4	5
●●●	⇨	⇨	⇨	⇨●●○

●成　美那(ソン・ミナ)

A＋B＋K,⇦⇦A＋B				
1	2	3	4	5
●●●	⇦	⇦	⇦	⇦●●○

●タキ

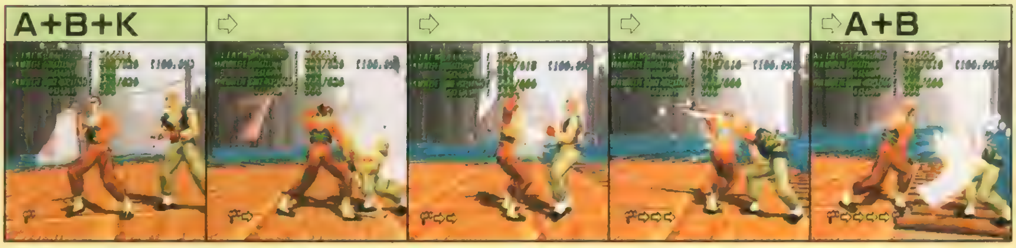
A＋B＋K,⇩⇧B＋K				
1	2	3	4	5
●●●	⇩	⇧	⇩	⇧○●●

●ヴォルド

A＋B＋K,⇧⇩A＋B				
1	2	3	4	5
●●●	⇧	⇩	⇧	⇩●●○

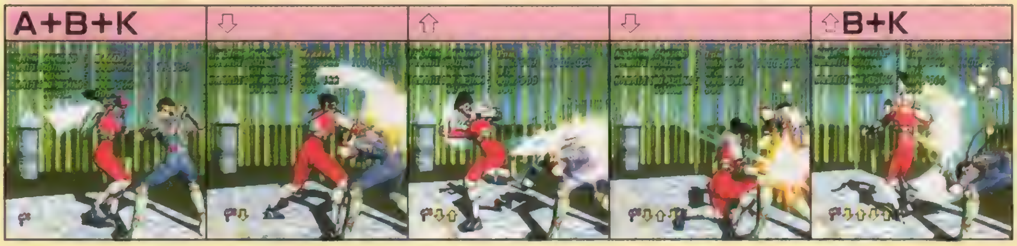
パターンA
ロン、ミナ

まずはこのパターンで練習して、入力するタイミングを体に覚え込ませよう。ロンの場合、連打するスピードの目安は、0.5秒に1つずつ、ミナの場合はロンよりもかなり早めに入力しよう。クリティカルエッジを成功させるポイントは、5番目に入力する✚キーとA＋Bを同時に入力すること。あとはテンポを一定に保つだけで、驚くほど簡単にクリティカルエッジが出せるはずだ。



パターンB
タキ、ヴォルド

パターンAとほとんど同じで、5番目に入力する✚キーとボタンを同時に入力するように連打すればOK。ただしタキは必ずしも同時でなくても成功するぞ。タキの場合はミナと同じぐらいのかなり早めのタイミングで、ヴォルドの場合はロンよりも多少遅めに連打しよう。ヴォルドでうまくいかないなら、連打スピードが早いのかもしれない。「遅すぎるかな？」と思うぐらいでちょうどいいぞ。



Ⓒ㈱ナムコ

●御剣平四郎(みつるぎへいしろう)

A+B+K,⇦⬃⇩⬂⇨B+K
A+B+K,⇦⬃⇩⬂⇨A+K

1	2	3	4	5
●●●/○	○●●/○	○●●/○	⇦⬃⇩⬂	⇨○●●/○
●●●/○	●○●/○	●○●/○	⇦⬃⇩⬂	⇨●○●/○

●成　漢明(ソン・ハンミョン)

A+B+K,⇦⬃⇩⬂⇨B+K

1	2	3	4	5
●●●/○	○●●/○	○●●/○	⇦⬃⇩⬂	⇨○●●/○

●黄　星京(ファン・ソンギョン)

A+B+K,⇦⬃⇩⬂⇨A+B
A+B+K,⇦⬃⇩⬂⇨B+K

1	2	3	4	5
●●●/○	●●○/○	●●○/○	⇦⬃⇩⬂	⇨●●○/○
●●●/○	○●●/○	○●●/○	⇦⬃⇩⬂	⇨○●●/○

●ロック

A+B+K,⇨⬂⇩⬃⇦A+G
A+B+K,⇨⬂⇩⬃⇦B+G

1	2	3	4	5
●●●/○	●○○/●	●○○/●	⇨⬂⇩⬃	⇦●○○/●
●●●/○	○●○/●	○●○/●	⇨⬂⇩⬃	⇦○●○/●

●ジークフリート・シュタウフェン

A+B+K,⇩⬂⇨B+K

1	2	3	4	5
●●●/○	○●●/○	○●●/○	⇩⬂⇨	○●●/○

●ソフィーティア・アレクサンドル

A+B+K,⇩⬂⇨A+G
A+B+K,⇩⬂⇨B+G

1	2	3	4	5
●●●/○	●○○/●	●○○/●	⇩⬂⇨	●○○/●
●●●/○	○●○/●	○●○/●	⇩⬂⇨	○●○/●

●ソウルエッジ

A+B+K,⇩⬂⇨A+B+K

1	2	3	4	5
●●●/○	●●●/○	●●●/○	⇩⬂⇨	●●●/○

●セルバンテス・デ・レオン

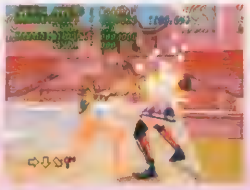
A+B+K,⇨⇩⬂A+K

1	2	3	4
●●●/○	●○●/○	⇨⇩	⬂●○●/○

コマンド技を出すコツ

まずは✚キー操作が確実にできているかをチェックしよう。とはいえ、コマンドリスト通りに入力する必要はない。一定時間内に入力を完了させさえすれば、余分な方向を経由していても技は出てくれるからだ（⇨⇩⬂というコマンドなら⇨⬂⇩⬃⇩⬂でも⇨⇦⬃⇩⬂でも構わない）。✚キー操作には問題がないのに、別の技が出てしまうこともある。そんなときはボタンを押すタイミングを変えてみよう。ほんの一瞬だけ待つことで、成功率をアップさせられるはずだ。ただしソフィーティアのガード不能技（⇦⇦⇦A、B）のような例外もあるので気をつけよう（この技は一気に猛スピードで入力しないと出てくれない）。一方、ボタンを特定の順番で押していくタイプの技は、入力タイミングに余裕がある場合がほとんど。一気に入力してもいいし、キャラが技を出すタイミングに合わせて入力してもいい。

◀余分な✚キー操作をしても技は出るかえってタイミングがとりやすい場合も



▶ボタンを速く押してしまうと別の技に化けやすい

▶2発目のBの前に入力し終えても、ちゃんと出る

パターンC

御剣、ハンミョン、ファン
ロック

今まで格闘ゲームをプレイした人は、4番目に入力するレバー操作が遅すぎて逆にツライかもしれない。その場合は4番目も3番目と同じボタンを押して、5番目にレバー操作+ボタンを押してみよう（ファンの場合、A+B+K、A+B、A+B、A+B、⇦⬃⇩⬂⇨A+B）。あとは5つ連打するタイミングが均一なら、普通は成功するはず。それでも失敗するなら連打スピードを変えてみよう。

A+B+K	B+K	B+K	⇦⬃⇩⬂	⇨B+K

パターンD

ジークフリート
ソフィーティア、ソウルエッジ

パターンCと同様で、4番目のレバー操作を5番目と同時にしても構わない。ジークフリートの場合は、キックの動作と同時に5番目のコマンドを入力すれば驚くほど簡単に成功する。ソフィーティアの場合は、一回転して横斬りをするモーションの間に5番目のコマンドが完成すればOK。ソウルエッジは均一のスピードで連打すれば大丈夫だ。レバー操作は⇨⇦⬃⇩⬂⇨としても大丈夫だぞ。

A+B+K	B+K	B+K	⇨⇩	⬂B+K

パターンE

セルバンテス

セルバンテスは他のキャラと連打するスピードは一緒だが、1つ足りなくて4回連打することになる。しかし何も難しいことはなく、この通り入力すればOKだ。また、3番目のレバー操作がうまくいかないようなら、A+B+K、A+K、A+K、⇨⇩⬂A+Kとしてもいいぞ。ただし軸がずれていると空振りして大きなスキができてしまうので、Gを押して向きを修正しておくこと。

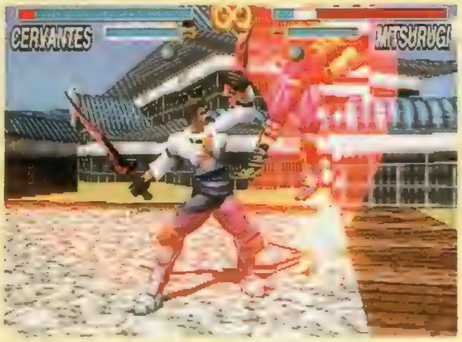
A+B+K	A+K	⇨⇩	⬂A+K	あとは見てるだけ

COMをダウンさせて主導権を握ろう!

その場起き上がり攻撃を空振りさせるのが基本だ!

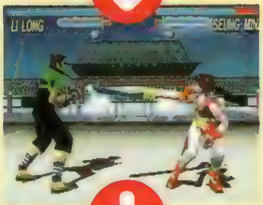
ダウンさせられたCOMは、近くにプレイヤーがいるとその場起き上がり攻撃(中段か下段かはランダム)をしてくる。これを空振りさせることで、優位に立つことができるのだ。右の写真を参考に練習してみよう。ただし、すぐにバックステップしてしまうとCOMは回転起きをしてしまうので注意すること。COMの空振りに合わせる技は、間合いが広くて再びダウンを奪える技がいい。もちろん「⇧B」でもOKだ。

下はダウンを奪える技のリスト(連続技は最後に出す技で判断している)。ノーマル状態に限定しているので、カウンター時のみダウンを奪える技はほかにもあるぞ。



▲空振りを誘えるようになればCOM戦の勝率も一気にアップする。浮かし技からの空中コンボもクリティカルエッジも思いのままだ!

▲ダウンさせたら思い切り近づき、バックステップ。



▲まだ近くにいると錯覚したCOMが攻撃を出す

▲そして空振り。反撃用の技は早めに出して構わない。

リングアウト狙いのときはダウンを奪わない方がいいことも…

タイムアタック時などは、リングアウトを狙った方が効果的なこともある。そういう場合はダウンを奪えない技でCOMを押し込んでおいてから、ダウン技でリングアウトさせることを考えよう(下の連続写真を参照)。ただし、ロックや美那といった動きの遅いキャラはこの戦法が使いにくい。素直にダウンを奪った方が得策だろう。

▲ヴォルドだったら「⇩A、A」で押し込もう。

▲御剣の場合、「B、B、A」を使ってCOMを押し込むといい。

▲これを何度も繰り返して、リング際までCOMを運んだら…。

▲「B、B、A、⇩A」に変えて(最後を追加するだけ)落とそう。

御剣 平四郎

最後の「A、⇩A」という部分が上段→下段となる巻旋や掛旋といった技が有効。「⇩K、B」もどちらが当たってもダウンを奪えるから狙うだけの価値はある。ただ、ガードされることも多いので気をつけよう(ガードされたら投げ抜け用に「A+G」を連打しておくといい)。

脛旋	⇩A	下	巻神楽	B、B、A、B	中中上中	刈神楽	立ち上がり中A、B	特殊中段、中
掛旋	A、A、⇩A	上上下	天雛子	⇨B	中	膝鐘	立ち上がり中K	中
掛神楽	A、A、B	上上中	空神楽	⇨➡B	中	朧神楽	A+B	中中
綴旋	⇦A、⇩A	上下	弾刺	⇨K	中	炎吠	⇨➡A+B	中
綴神楽	⇦A、B	上中	弾割	⇨K、B	中中	差踏刈旋	[illegible]A、⇩A	特殊中段、下
鷲払	⇦A	上	稲穂巻	⇩K	下	差踏刈神楽	[illegible]A、B	特殊中段、中
巻旋	B、B、A、⇩A	中中上下	稲穂刈	⇩K、B	下中	差踏膝鐘	[illegible]K	特殊中段
			刈旋	立ち上がり中A、A	特殊中段、下	滑り淡雪	走ってK	下

成 美那

ダウンを奪える技はかなりあるが、実戦で狙える物となるとかなり限られてくる。接近時なら「⇨A、K」や「B、K」、「⇧K」といった技がいいだろう。ただ、美那は接近戦が不得手なキャラなので、ある程度の間合いを取って戦いたいところだ。中間距離からの「⇧A」や「⇨➡K、K、K」は強力なのだから。

刀撃蹴	A、K	上上	背転断襲刃	B、B、B	中中中	回天蹴	⇨➡K	中
連牙疾風脚	A、A、A、K	上上上中	断撃蹴	B、K	中上	回天跳蹴	⇨➡K、K	中中
連牙地掃脚	A、A、A、⇩K	上上上下	連尖撃	⇨B、B	中中	回天跳撃蹴	⇨➡K、K、K	中中中
連牙揚風刃	A、A、B	上上中	尖纏糸	⇨B、A	中中	翔撃	立ち上がり中B	特殊中段
背転柄撃蹴	A、[illegible]A、A、K	上上上中	進断撃	⇨B	中	顎砕蹴	立ち上がり中K	中
背転柄撃掃蹴	A、[illegible]A、A、[illegible]K	上上上下	断撃伐採儀	[illegible]B、[illegible]A+B	中中	潜身蹴	走ってK	下
柄撃蹴	⇦A、K	中上	鉤爪蹴	⇨K	上	旋陣斬馬撃	A+B、[illegible]A+B	中上中
纏糸斬撃	⇧A	中	滑面蹴	⇩K	下	旋風光翼儀	[illegible]A+B	中
			舞葉蹴	⇦⇨K	上	円舞刀蹴	B+K	中

ジークフリート

「B、B、B」が便利だ。出が速くてリーチもあるため、間合いに関係なく使っていける(2発目と3発目の間に投げられてしまうことがあるのは覚悟しておこう)。間合いが離れているときは「⇨B」や「⇦A」も狙ってみよう。

スラッシュクロス	A、A、B	上上中	バスターグラウンダー	B、⇩A	中下	メイルシュトローム	立ち上がり中A、A	特殊中段、下
スラッシュグラウンダー	A、⇩A	上下	バスタースピンキック	B、K	中中	フルスイングスプリッター	立ち上がり中B	中
バックスピンスラッシュ	⇦A	上	ピースィングストライク	⇦B	中	ライジングキック	立ち上がり中K	中
アーマーブレイカー	B、B、B	中中下	スカイスプリッター	⇩B	中	スライディングキック	走ってK	下
ブレイクキック	B、B、K	中中上	スラスト	⇨B	中	ドロップキック	走ってB+K	上
			フェイタルドライブ	[illegible]B、B	中下	スピンキック	A+K	上
			ブリックブレイクキック	[illegible]K	上	フライングエッジ	⇨➡A+B	中

ソフィーティア

COMの空振りに合わせて「⇧B」や「⇩B」を出していこう。コマンド技なら「⇩⇧⇨B」が使いやすい。この技は踏み込みながら出すため、少しくらい離れていても届くのだ。空中にいるときに迎撃されてしまうこともあるが、「⇧K、K」も意外と使える。狙ってみよう。

スライドストリームキック	A、A、A、K	上上上中	アッパーヘブン	⇩B	中	エンジェルサマー	⇧K、K	中中
スライドアッパーヘブン	A、A、B	上上中	ソードシャワー	⇨B	中	エンジェルストライク	[illegible]B	中
スライドエンジェルキック	A、A、K	上上中	パルーシアキック	K、K、⇩K	上中下	ホーリーステップ	[illegible]	特殊移動
スタータストスフラッシュ	B、B、B	中中中	キックハラディソス	[illegible]	上中中	エンジェルサテライト	[illegible]A	中
スターライトスフラッシュ	B、B、A、B	中中上中	トルネードローキック	⇨K	上下	ライトブリンガー	[illegible]B	中
グレースヘブン	⇧B	中	エンジェルキック	⇩K	中	フレアーヘブン	立ち上がり中B	特殊中段
			エンジェルスパイラル	⇩K、A	中下	フロアスイーパー	走ってK	下
			エンジェルフォール	⇩K、B	中中	トルネードハイキック	A+K	上

タキ

序盤戦なら「A＋K」が面白いように決まる。この技を出した後は斜めを向いてしまうので、すぐにGを押して向きを調整することを忘れずに。コンボ系の技では「A、B、K」や「A、K」、「B、K」がいい。でもそれ以上に「⇩K、K」が効果的なので使ってみてほしい。

断変	A、A、B	上上中	十字組	B、A、K	中上上	撃誅	⇩K、K	下中
組乱破	A、B、K	上中上	十字架	B、A、⇩K	中上中	魔蠍破	⇨➡K	上
裂誅	A、K	上上	断誅	B、K	中上	疾風車	⇩⇧⇨B	中
忍蔦	⇩A	下	揚羽	⇧B	中	闇縛	立ち上がり中B、B	特殊中段、中
逆手返	⇨➡A	上	鉄砲駆	⇨➡B	中	鉢割	立ち上がり中K	中
組征伐	B、B、B	中中中	三連誅	K、K、K	上上上	滑誅	走ってK	下
組誅伐	B、B、A、K	中中上上	疾空滅殺	⇧K、K、K	中中中	地旋誅	A＋K	特殊中段
			天誅	⇦K	中	裏天誅	B＋K	中 ※

李龍

空中コンボを狙うときと同じ技（「⇧B」や「⇨➡B」）を主に使っていこう。「A、B、K」や「B、B、B」も悪くはないが、ガードされた後のスキが大きいので反撃は覚悟しておくこと。「⬇K」でもダウンを奪えることを覚えておこう。

掃鱗	A、A、⇩A	上上下	焦熱	⬇A、⇧B	下中	掃風	⇩K	下
蹂躙	A、A、⇩K、B	上上下中	炎牙	B、B、B	中中中	疾風	⇨➡K	上
奔舞	A、B、K	上中上	揚風	B、K	中中	爆針	⇩⬂⇨B、⇨B	中上
掃酔	⇦A、A、⇩A	上上下	虚襲	⇦B、A	中キャンセル下	滅刺	立ち上がり中B	特殊中段
酔躙	⇦A、A、⇩K、B	上上下中	激砲	⇨➡B	中	噴炎	立ち上がり中K	中
酔舞	⇦A、B、K	上中上	連風	K、K	上中	迅顎	走ってK	下
翻襲	⇦A	中	砂煙	K、⇩A	上下	閃滅	A＋B	中中

ヴォルド

接近時は間合いの狭い「⬂K」にこだわらず、「⇦B」や「⇨➡B」を狙っていこう。中間距離からの「⇧A」や「⇩A＋B」も効果的だ。また、「⇩B、B」や「立ち途中K」も面白い。前者は序盤戦に連発していいし、後者はしゃがみガード後に狙ってみるといいだろう。

エクスタティックダンス	A、A、B	上上中	モアエクスタシー	⇩B、B	中	ゲートプライヤー	⇨➡A＋B、K	中中
ミュートスラッシュ	A、B、A	上中中	デモンエルボー	⇨➡B	中	インセイントラップ	➡A＋B＋G、K	中中
ブラインドブレード	⇦A	中	スコーピオンズテイル	⬂K	中	デスローズ	A＋K	上上
ラットチェイスキック	⇩A、A、A、K	下下下上	テイストバッド	立ち上がり中B	特殊中段	ホイール・オブ・フォーチュン	A＋G、⇩B	下、投げ※
ラットチェイスキック	⇩A、K	下上	ルナティックスピン	立ち上がり中K	中	ブラインドダイブ	しゃがみ前進途中A＋B	上
ストマックスライサー	⇧B	中	ブレイングマンティス	A＋B	中	イモータルベルチー	⇩A＋B	下 ※
エクスタシー	⇩B	中	ギロチンシザース	⇦A＋B	中	スライディングフック	走ってA	下
			フレイングキャンサー	⇨A＋B	下	スーイサイドダイブ	走ってK	下

ロック

「⇨K」や「⇧K」、「⇨➡K」、「⇦A＋B」あたりしか狙えない。避けからの浮かせ技（⇩⇩⇦B、⇩⇧⇦B）ですら決めづらいのだ。

タイフーンアクス	A、A、A	上上上	ロッククラッシャー	B、B、B	中中中	ブルータルミドルキック	立ち上がり中K	中
スピニングアクスキック	A、K	上上	ロックニー	⇨K	中	ランドスリップキック	走ってK	下
トルネードアクス	⇩A、A、A	上上下	ホリゾンタルスィープキック	⬂K	下	サンライズアクス	⬇A、B	下中
トルネードスハイク	⇨➡A、B	中中	ショルダータックル	⇨➡K	中	タイダルウェイブ	⇨A＋B	中

黄星京

最後が「A、⇩A」となっている技は御剣と同じ感覚で使える。「⇦B」や「⇧A」の使い方も御剣と同じだ。また「⇨➡K、K、K」は美那と同じ感覚で使える。足払い系の「⇩K」と「⬂K」もそれなりに役立つ。前者はその場で出すため接近時に、後者は踏み込みながら出すためやや離れたところから狙うといいだろう。

連爪転葬刃	A、A、⇩A	上上下	衝天空	⇨➡B	中	舞葉蹴	⇦⇨K	上
連爪衝天空	A、A、B	上上中	落追蹴	K、K	上中	洸滅断	⇨➡A＋B	中
風雲嵐舞刃	⇧A、A、B	下上中	鉤爪蹴	⇧K	上	及歩趨螺刃	⇩⬂⇨A、B	特殊中段、中
裏振撃	⇨A	上	滑面蹴	⇩K	下	及歩翔空刃	⇩⬂⇨B	特殊中段
転葬刃	⇧A	下	払鎌蹴	⇩K	下	及歩浮膝蹴	⇩⇧⇨K	中
煌熱転葬刃	B、B、A、⇩A	中中上下	払鎌昇撃	⇩K、B	下中	拝趨螺刃	立ち上がり中A、B	特殊中段、中
煌熱衝天空	B、B、A、B	中中上中	回天蹴	⇨➡K	中	翔空刃	立ち上がり中B	特殊中段
剛烈刃	⇦B	中	回天跳蹴	⇨➡K、K	中中	浮膝蹴	立ち上がり中K	中
			回天跳撃蹴	⇨➡K、K、K	中中中	潜身蹴	走ってK	下

セルバンテス

彼はリーチが長いので「A、A、B」や「A、A、⇩A」、「⇨B、B、B」を出し続けているだけでもいいほど。やや離れたところからなら「⇧A」も効果的だ（これをガードされたら、すぐに「立ち途中K」を出してフォローしよう）。「K、⇦K」も意外と使える。

ソウルストリーク	A、A、A	上上上	クロスボーンディバイダー	⇦⇦B	中	アンカーリヴァイヴキック	立ち上がり中K	中
ソウルトラッパー	A、A、⇩A	上上下	パイルラングス	⇨⇨B	中	スラントクロス	⇧A＋B	中
ソウルスティール	A、A、B	上上中	アンカーストマックキック	K、⇧K	上中	アンカーワールプール	⇧A＋K	下
ドレットウェイウ	⇩A	下	アンカーワイフキック	K、⇦K	上上	キラーエックスクロウラー	⇨➡A＋B	中
ワイルドストーム	B、B、B	中中中	アンカースピンキック	⇧K	上	シンク・オブ・ガレオン	⇨➡B＋K	中
ブラッドストーム	B、B、⇩A	中中下	アンカースワールキック	⇧K	下	ウィンドミルサーキュラー	⇨⇩⇧B	中中
キャノンボールリフター	⇦B	中	ヘッドスナップキック	⇦⇦K	中	ジオ・ダ・レイ	⇩⇧⇦B	中
セイルハーフーン	⇩B、B、B	中中中	デヴァステイター	立ち上がり中B	特殊中段	ウェイブフラッター	走ってK	下

ソウルエッジ

セルバンテスと同じ技が有効。バクチ要素は高いものの、ジオ・ダ・レイ（⇩⇧⇦B）をいきなり出すのもおもしろい。セルバンテスよりも出が速い関係で（カウンターの⇦B後に出すと空中コンボとしてつながるほど！）、COMも反応し切れないようだ。適当にボタンを押しているだけでもダウンを奪えるだろう。

ソウルストリーク	A、A、A	上上上	アンカーワイプキック	K、⇦K	上上	キラーエックス	⇨A＋B	中
ソウルトラッパー	A、A、⇩A	上上下	アンカースピンキック	⇧K	上	スラントクロス	⇧A＋B	中
ソウルスティール	A、A、B	上上中	アンカースワールキック	⬂K	下	シャドウフレア	⇦A＋B	中
ドレッドウェイブ	⇧A	下	ヘッドスナップフキック	⇦⇦K	中	アンカーワールフール	⬂A＋B	中
ワイルドストーム	B、B、B	中中中	ヴァイルスライド	⇩⬂K	下	キラーエックスクローラー	⇨➡A＋B	中
ブラッドストーム	B、B、⇩A	中中下	デヴァステイター	立ち上がり中B	特殊中段	シンク・オブ・ガレオン	⇨➡B＋K	中
セイルハーフーン	⇩B、B、B	中中中	アンカーリヴァイヴキック	立ち上がり中K	中	ウィンドミルサーキュラー	⇨⇩⇧B	中中
クロスボーンディバイダー	⇦⇦B	中	ワイルドクロス	A＋B、B、B	中中中	ジオ・ダ・レイ	⇩⇧⇦B	中
アンカーストマックキック	K、⇧K	上中	ブラッドクロス	A＋B、B、⇩A	中中下	ウェイブフラッター	走ってK	下

成漢明

黄がモデルのキャラとはいえ、漢明のオリジナル技の中にダウンを奪える物が多数ある関係で、ここまで表が大きくなってしまった。もっとも、実戦で狙える技となると、黄とそう変わらない。「A、A、B」と「A、A、⇩A」、「B、B、A、B」と「B、B、A、⇩A」などの似ている技を適当に出しているだけでもダウンは奪えるだろう。ある程度間合いが開いたら、「⇨➡K、K、K」や「⇨➡B」で攻めてみよう。

連爪転葬刃	A、A、⇩A	上上下	連葉蹴	K、K、K	上中上	舞葉蹴	⇦⇨K	上
連爪衝天空	A、A、B	上上中	連鎌蹴	K、K、⇩K	上中下	双衝天	A＋B	中中
風雲嵐舞刃	⇧A、A、B	下上中	転踊裏割撃	⇨K、A	上	洸滅剛衝天	⇨➡A＋B、B	中中
裏振撃	⇨A	上	鉤爪蹴	⇧K	上	天舞戦輪儀	⇧B＋K	中上
転葬刃	⬂A	下	鉤爪連蹴	⇧K、⇩K	上下	及歩趨螺刃	⇩⬂⇨A、B	特殊中段、中
煌熱転葬刃	B、B、A、⇩A	中中上下	滑面蹴	⇩K	下	及歩翔空刃	⇩⬂⇨B	特殊中段
煌熱衝天空	B、B、A、B	中中上中	払鎌蹴	⇩K	下	及歩浮膝蹴	⇩⇧⇨K	中
剛烈刃	⇦B	中	払鎌昇撃	⇩K、B	下中	拝趨螺刃	立ち上がり中A、B	特殊中段、中
衝天空	⇨➡B	中	回天蹴	⇨➡K	中	翔空刃	立ち上がり中B	特殊中段
剣面壁	⇦⇨B	中	回天跳蹴	⇨➡K、K	中中	浮膝蹴	立ち上がり中K	中
			回天跳撃蹴	⇨➡K、K、K	中中中	潜身蹴	走ってK	下

※印は、相手に背中を向けている状態で出す技です。

チョロQ2

圧倒的ボリュームを誇る『チョロQ2』。今回は基本的なテクニックと序盤の8コースを紹介していこう！

ジャンル	RCG	価格	¥5,800
メーカー	タカラ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	2月21日		ネジコン

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

いやぁ〜、まいりました。前作もそうでしたが、プレイするに従ってコースが増えていったり、思わぬ隠し要素があったり… とにかく前作以上のボリュームがあるので、期待していいですよ、コレ。しかもコースレイアウトが絶妙!! 最初は景色を見ながら走るなんてできないと思うけど、テクニックが上達したらぜひともまわりの風景も楽しんでほしいですね。例のアレを装着すれば、そんな余裕が出てきますから…意味深なコメントですが、それ以上に驚かされることもあるぞ。（下っぱ）

▶独特のテクニックをマスターして、オールー位を目指そう。

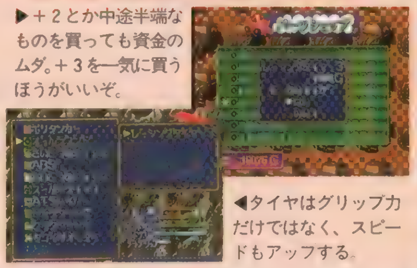
基本テク＆コース別攻略法を紹介!

『チョロQ』におけるユーザーのテクニックレベルって、どれほどのものなのか。『リッジ』とかと比べて、あまり表に出てこないものなので非常に攻略しづらい部分があります。あの「チョロQスピンがイヤ」という人も多いですけど、慣れれば「スピンしないのが当たり前」というレベルに誰でも達しちゃうのが『チョロQ』なんですよ。そんなわけで、この「2」からプレイする人でもわかるように基本的な走り方から伝授していきましょう。基本さえマスターすれば、どんなコースでも対応できるしね。

コレで完璧 『チョロQ2』5つの基本テクニック＋おまけ

1 ロードタイプに合わせたセッティング

ロードタイプは、オンロードとオフロードの2種類（厳密にはまだあるけど秘密）がある。このタイプに合わせたタイヤをセッティングしないとスピードがまったく出ないので注意しよう。



▶＋2とか中途半端なものを買っても資金のムダ。＋3を一気に買うほうがいいぞ。

◀タイヤはグリップ力だけではなく、スピードもアップする。

2 ABS(アンチロック・ブレーキシステム)を装備

ブレーキパーツの1つABSは、価格のわりに使える。フルブレーキでもタイヤがロックしないので急角度のコーナーでもすべりながらサクッと曲がることができるぞ。とくに海の難関コーナーで、その威力を発揮するのだ。

◀フルブレーキ時にはドリフトぎみに曲がることができるぞ

3 こきざみなアクセルワーク

進路を変えるときは、✚キーをチョンチョンという感じで押すんだけど、その場合でもフルスロットルは厳禁。必ずアクセルをオフの状態でハンドリングを行なうように。このアクセルワークは絶対にマスターね。

▶ゆるいコーナーはアクセルワークとハンドリングでクリア。

4 チョロQスピンの立て直し方

スピンした場合、ムリヤリ立て直すのは逆効果。✚キーとアクセルボタンから指を離し、いったんニュートラルな状態にしよう。スピンがおさまりかけたら、✚キーで徐々に立て直していこう。

▶チョロQはデリケート。イヤがるチョロQをムリヤリなんてことは厳禁

◀立て直すタイミングは慣れが必要。極力スピンしないように。

5 エンジンブレーキでコーナリング

多くのコーナーは、アクセルオフのエンブレでクリアしていこう。基本的にハンドリングを要するときはアクセルオフ、アクセルオンのときはハンドル操作をしない。このへんが他のRCGとは違うところなのだ。

◀チョロQの特性として、アクセルオフの状態ではスピンしにくい。

おまけ タコイカメーターで走ろう!

別に性能がアップするわけでもないけど、編集部ではタコイカメーターで走るのが基本となっている。これって気分の問題なんだけどね〜。でも前作でいえば、エリスホーンを装着するとか、何かこだわりを持って走りましょう。

◀こんなメーターで走れるのは、『チョロQ2』ならではの魅力。

©TAKARA 1997

スプリントレース8コースの攻略ポイント

今回はスプリントレースで走れる８つのコース（この他にもあるけど、それはある条件で追加される）を簡単に攻略していこう。簡単に？　そうです。『チョロＱ２』は難しいテクニックは必要なく、基本を押さえた走りやチューンナップによって十分勝てるのだ。気をつけておきたいのはタイヤのセッティング。オールラウンドのタイヤより、コースに合ったタイヤの方が断然いい。オールラウンドですまそう、なんてケチくさいことはしないようにね。

◀タイヤ選択を誤まると、スタートで完全に出遅れるので注意しよう。

ショートサーキット　基本を守ればOK

基本の走りさえ心がければ、まったく問題がない。といっても初期セッティングで１位になるのは難しいぞ。ここでしばらく稼いでチューンナップしよう。ちなみにノーミスで走ればボーナスとして50Ｇもらえるけど、安い…。

◀オイシイとは言えないけど、ノーミスボーナスを狙ってみよう。

春の山　スピードの出しすぎには注意

ショートコーナーが連続するが、ここはブレーキを使わずアクセルワークでクリアしていこう。オフロードですべりやすいため、必ず専用のタイヤを装着しよう。

◀コーナーでスピンしそうになったら、✚キーから指を離せばいい

▶このコースにはある秘密が隠されている。プレイを進めていくと…。

海　海から出る地点が重要

このコースのポイントは、やっぱりアソコですね。ここはアウトにラインを取り、写真の位置でフルブレーキングしながら強引に左にハンドルをきっていこう。タイミング命!!

◀このあたりから、フルブレーキング。ＡＢＳを装着したほうがいいぞ。

▶サクッと曲がれたら、キーを一瞬離してニュートラルにしよう。

ミドルサーキット　稼ぎ所の高速コース

サーキットコースは他のコースに比べれば、比較的簡単なので、賞金を稼ぐにはもってこいのコースだ。で、ポイントは写真のコーナー。なるべく早めに減速しないと、曲がりきれないし、スピンも誘発してしまうから注意しよう。

◀早めにブレーキで減速しておき、エンブレで曲がっていこう。

フリーウェイ　アクセルワークが必須

ここは高速コースだけど、コーナーが多く、アクセルのオン・オフを頻繁におこなわなければならない。そのため敵車に勝つのは難しくなっている。なるべく直線的にラインを取り、アクセルオンの状態を長く保てるようにしよう。

◀シケインの前に、チョンッという感じでブレーキングしておこう。

地下鉄　ジャンプ地点に注意

駅の構内に入る直前の階段がポイントだ。階段の上りでアクセルオフ、左にハンドルをきって小ジャンプし着地後に体勢を立て直したらアクセルオン。何度も走って覚えよう。

◀チューンナップの状況にもよるが、フルスロットルで突入しないように。

▶着地後は体勢を立て直しながら、アクセルをふかしていこう。

クネクネ峠　確実に走れば実は…

カーブやアップダウンが多くて難しく感じられるが、実は安全確実に走れば１位を取りやすいコース。というのも、敵車があまりスピードを上げてこないからなのだ。

◀とにかくムリをせず、ミスのない走りをすれば、おのずと結果が出る。

▶階段ではあまりスピードを上げないこと。勢い余って壁に激突するぞ。

スタジアム　スーパークイックを装備

バンクがありクセのあるコーナーを制するには、なんといっても軽いハンドリングのスーパークイック。そしてこきざみなアクセルワークでムリをしないこと。速く走ることより、確実に走ることのほうが好結果につながるのだ。

◀うまく走れない場合は、ビッグタイヤで走ってみよう。

BANPRESTO

INFORMATION OF BANPRESTO'S SOFTWARES

PlayStation

絶対この恋、実らせてみせる!!

パソコン版で大ヒットした「同級生2」が竹井正樹氏描き下ろしによるオリジナルキャラクターを追加し、新しいイベントが大量に増えたオリジナルシナリオで登場。
また、女の子の声には豪華声優陣を起用し、恋の臨場感を大幅にUP!

elf

3月発売予定

©エルフ 1995
©バンプレ企画 1997
©BANPRESTO 1997

同級生2 ■アドベンチャー ■予価6,800円(税抜) マウス対応

5万本限定発売

どうきゅうせい
同級生2 EXTRABOX

elf

3月発売予定

©エルフ 1995
©バンプレ企画 1997
©BANPRESTO 1997

同級生2 EXTRABOX ■アドベンチャー ■予価13,800円(税抜)

<セット内容>
プレイステーションソフト1本
フィギュア12体
●鳴沢　唯
●水野　友美
●篠原　いずみ
●舞島　可憐
●南川　洋子
●都築　こずえ
●加藤　みのり
●鳴沢　美佐子
●片桐　美鈴
●杉本　桜子
●山本　律子
●西御寺　静乃
キャラクター台座12コ

コンパチヒーローが進化した！フルCGコンパチヒーローアクションゲーム！

ザ・グレイトバトル THE GREAT BATTLE Ⅵ

グレイトバトルシリーズ最新作は
フルCGレンダリングによって進化した！
これまでの横スクロールアクションに加え、
縦スクロールシューティングや
格闘アクションなど大幅にボリュームアップ。

4月11日発売

ザ・グレイトバトルⅥ ■価格5,800円（税抜） ■アクション

ファン待望のスペシャルディスク、遂に登場!!

スーパーロボットファン感涙の
スペシャルオプションディスクが遂に登場。
これで新スーパーロボット大戦がさらに面白くなる！

フリーバトルモード／ロボット主題歌のカラオケモード
おまけマップ／設定資料集／CGデモ／ロボットデータ
キャラクターデータ

3月発売予定

新スーパーロボット大戦スペシャルディスク
■予価2,800円（税抜） ■シミュレーションロープレ+バラエティ

究極のリアルスーパーロボット大戦勃発！

シミュラマシリーズ最新作、好評発売中！

©葦プロ
©サンライズ・NTV
©創通エージェンシー・サンライズ
©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日
©ダイナミック企画
©東映
©東北新社
©フジテレビ・東映動画
©BANPRESTO 1996

新スーパーロボット大戦
■シミュレーションロープレ
■価格6,800円（税抜）

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

●価格はメーカー希望小売価格です。
●全国の有名デパート、スーパーでお求めください。
●表示価格は、全て税別となっております。
●写真、イラストと商品は多少異なることがあります。

バンプレストのゲームに関するお問い合わせはこちらに！

バンプレストグループ テレフォンサービス
03-3847-6320 電話番号はよく確かめてね！
受付・10:00〜16:00 月〜金（土・日・祭日を除く）

株式会社バンプレスト
千葉県松戸市松戸1230-1 〒271
※バンプレストはバンダイグループの一社です。

BANPRESTO

当機は凄腕の搭乗を望む。

VF-1X-Plus VALKYRIE : Total Length 14.23m. Total Hight 3.84m. Total Width 14.78m/8.25m. Total Weight 13.25t. VF-4G LIGHTNING III : Total Length 14.92m. Total Hight 3.72m. Total Width 14.28m. Total Weight 13.950t.
VF-11B THUNDER BOLT : Total Length 15.51m. Total Hight 3.49m. Total Width 11.2m. Total Weight 9.00t. VF-17D NIGHTMARE : Total Length 15.63m. Total Hight 3.68m. Total Width 14.18m. Total Weight 11.850t.
VF-19A EXCALIBUR : Total Length 18.62m. Total Hight 3.94m. Total Width 14.87m. Total Weight 8.750t. VF-22 STURMVOGEL II : Total Length 19.62m. Total Hight 4.04m. Total Width 15.36m. Total Weight 9.550t.

MACROSS
DIGITAL MISSION
VF-X

完全変形3Dシューティング　¥6,800(税抜)
アナログジョイスティック/メモリーカード対応

EMOTION
発売・問い合わせ：バンダイビジュアル株式会社
〒111 東京都台東区松ヶ谷1-3-5 SEFビル3F 第1事業部 TEL03-5828-3061

©1997 BIG WEST
©1997 BANDAI VISUAL

“ ” マークおよび “PlayStation” は 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

VF-19A EXCALIBUR

Total Length 18.62m. Total Hight 3.94m. Total Width 14.87m. Total Weight 8.750t.

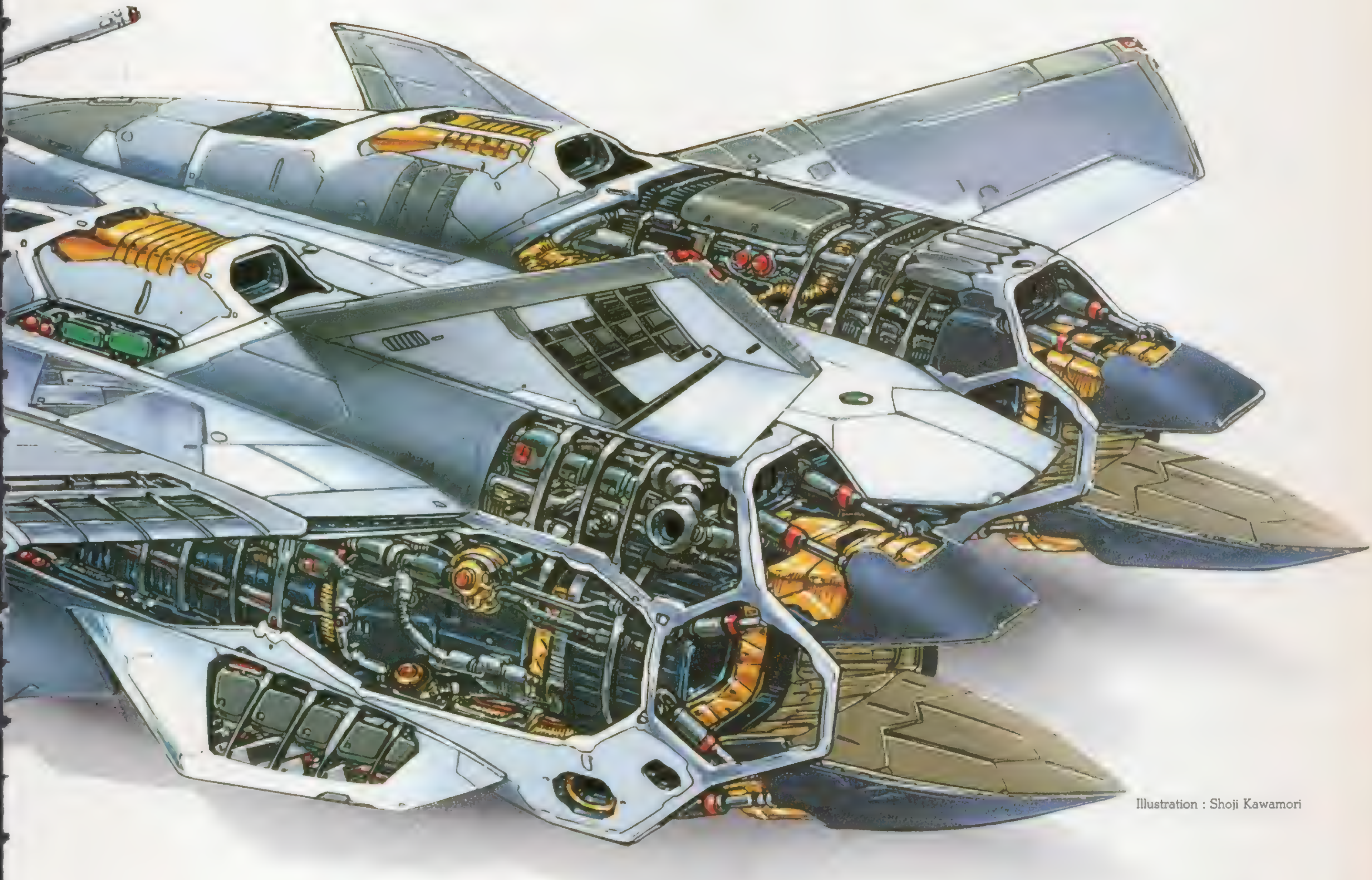
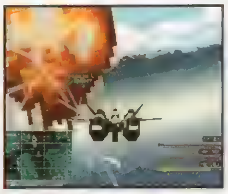
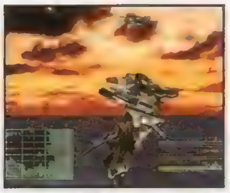
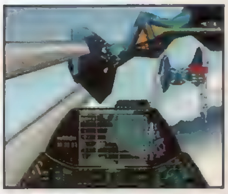


Illustration : Shoji Kawamori

2.28



６機登場するバルキリーの中でも、加速、最高速、旋回性能のいずれも最高値を持つVF-19。
ただし、扱いはデリケートで、選ばれた者だけの愛機になるはず。
果たして君は乗りこなせるか！　チャレンジを待つ！！

※発売日が2月28日に変更になりました。皆様には多大なご迷惑をおかけしますが、何とぞご理解賜わりますようお願い申し上げます。

TAKE OFF

Riverhillsoft

リフレイン ラブ
REFRAIN LOVE

Close your eyes
And feel my heart desire
I need your love in my heart

～あなたに逢いたい～

©1997 Riverhillsoft Inc.

新感覚・恋愛シミュレーション「リフレイン ラブ」
1997年3月、君は6人の仲間と、
新しい物語の1ページを開く。

♥♥男女7人恋愛シミュレーション♥♥

- 豪華声優陣の起用はもちろん、登場キャラのすべてのセリフはフルボイス仕様。音声は何と8時間以上!!
- 華美なイベントムービーやキャラクターの生き生きとした表情が、ストーリーを多彩に、リアルに演出。
- 総勢26名のキャラクターと、4地区・28カ所の移動場所で構成される、本格的なシミュレーションゲーム。
- 6月下旬からクリスマスまでの6ヶ月をドラマティックに演出する、マルチストーリー＆マルチエンディング。

今すぐ予約！

キリトリ線

リフレイン ラブ予約キャンペーン申込用紙 DP

〒
ふりがな
ご住所

ふりがな
お名前　TEL

年齢　性別　職業

※予約して、お店の人に店名印を押してもらって下さい。

※販売店様へお願い。こちらへ予約印を押して下さい。

岩男潤子が歌う【限定ナンバリング入り・オリジナルシングルCD】を手に入れよう!!

1997年1月10日(金)～3月13日(木)・当日消印有効

先着5,000名様

●応募方法：チラシおよびこの広告についている申込用紙に、住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号を記入し、予約を受け付けているショップで予約確認の店名印を押してもらって、官製ハガキに貼ってご応募ください。先着5,000名様に、「リフレイン ラブ」のオープニング曲・エンディング曲と主要キャラクターのボイス集を収録した、限定ナンバリング入りシングルCDをお送りします。●応募先：〒810 福岡市中央区大手門1-1-12 大手門パインビル6F（株）リバーヒルソフト「リフレイン ラブ」予約キャンペーン係

●応募期間：1997年1月10日（金）～3月13日（木）・当日消印有効 ※発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

さらに【限定ナンバリング入り・オリジナルテレカ】も当たる!!

購入者特典キャンペーン、実施決定！

1997年3月14日（金）～5月23日（金）当日消印有効（実施期間：10週間）

●応募方法：商品に入っているアンケートハガキに必要事項を記入の上、50円切手を貼ってご応募ください。毎週抽選で50名様（10週間・期間合計500名様）に、限定ナンバリング入りオリジナルテレホンカードを差し上げます。

●キャンペーンに関するお問い合わせは：(株) リバーヒルソフト マーケティング部まで TEL092-771-3217

●インターネットのホームページにリフラブコーナー開設!!
http://www.riverhillsoft.co.jp/REFRAIN/
ゲーム説明から「リフラブ通信」まで、情報てんこ盛り。
グッズプレゼントもやってるよ！

"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation
信じても、いいですか……。
一つの気ままな擦り違いから芽生えたほのか
6ヶ月の月日の中でさまざまなドラマを生み、
やがて確かな想いへとふくらんでいった。
そして迎える、運命のクリスマスイブ……
大学卒業間近の男女7人が織りなす、
恋と友情の人間模様。
1997.3.14 IN STORE
価格 6,000円(設定資料集付き)
●最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで
TEL 092-771-9333 (テープにて24時間ご案内しています)
●インターネットのホームページも、お気軽にご利用下さい。
URL http://www.riverhillsoft.co.jp/
●商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザー・サポート係」まで
TEL 092-771-0328 (祝祭日を除く月～金 13:30～17:30)
FAX 092-715-6683 (24時間受付)
●NIFTY-Serveの会議室もご利用ください。コマンドは[GO SGAMEVC]です
福岡市中央区大手門1-1-12 大手門パインビル6F 〒810
TEL 092-771-3217 FAX 092-751-5265
株式会社リバーヒルソフト

PlayStation

SONNET
COMPUTER ENTERTAINMENT

さあ！冒険の旅にでかけよう。

トレジャーハンティング・ボードゲーム

秘・宝・王

もうお前とは口きかん!!

めざすは、世界の名だたる遺跡。行く手を阻む幾多の困難を乗り越え、いまだ人知れず眠る秘宝を見つけだすのだ。いち早く秘宝を持ち帰ったものには、最高の報酬が待っている。温情を捨て、非情になれ。友情を引き替えにしても、栄冠をつかむのだ。

マルチタップ／メモリーカード対応
4月下旬発売予定／予価5,800円（税別）

株式会社ソネット・コンピュータエンタテイメント
〒169 東京都新宿区高田馬場4-6-6 カスケード璃2F　TEL.03-5389-5120
インターネット ホームページ http://www.sonnet.co.jp

©1997 SONNET COMPUTER ENTERTAINMENT
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃プレイステーションG
Gの全てが知りたいのなら
このコーナーで完璧です
謎と神秘に包まれた
Gの秘密に迫ります
今回もさらに深い世界を
貴方に……
★今号のタイトル★
リフレイン ラブ
魔法少女プリティサミー
ときめきメモリアル
イラスト

リフレイン ラブ
REFRAIN LOVE

～あなたに逢いたい～

ドラマのような恋愛が楽しい『リフレイン ラブ』。今回は、気になるゲームのシステム面と魅力的な登場人物に迫ってみよう。

大学最後の1年間に 主人公＋男女6人が織りなす 感動のドラマが幕を開ける…

リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～

ジャンル	恋愛SLG	価格	¥6.000
メーカー	リバーヒルソフト	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	3月14日		

Ⓒ1997 Riverhillsoft inc.

SYSTEM

ここでは気になるゲームシステムを紹介。基本的には、AVGパートとSLGパートを、状況に合わせて任意に選択することになるぞ。

デートと会話が基本

AVGパートでは、街を歩いて出会った人と会話をする。このパートでは、主にメインキャラとの好感度を上げることができるけど、主人公の各パラメータが低い場合、その効果も薄いぞ。

時にはイベントも!!

▲場所と時間、あとは女の子の好感度しだいでイベントが発生する場合もアリ。お見のがしなく。

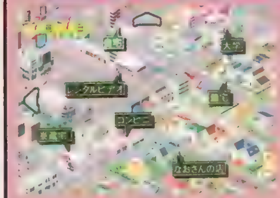
▶休みの日に学校に行っても、人に会えることはまずない。キャラの行動を予測しよう。

▲例えばクラブハウスなど、(ほぼ)必ず誰かに会える場所、というものもちゃんと存在する。これは活用しない手はないぞ。

AVGパート

AVGパートでの主な目的は、ゲームの登場人物と親交を深めることにある。ほとんどの場合は、会って話をすることで好感度は上がる。特にデートの時の会話は重要だぞ。

★街内の移動★

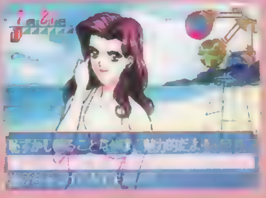


◀街を移動。行ける場所は非常に多い。

★遭遇★

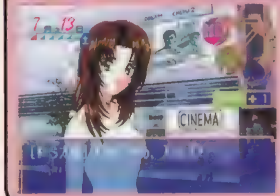
◀街を歩いていると、誰かに会うことがあるのだ。

★会話★



◀会話で、パラメータが変化することもあるぞ。

★週末に女の子とデート★



◀前日に約束していれば、デートすることも可能。

★週末に男友だちと遊ぶ★

◀友だちと遊びに行くことも。友情は大切に。

パラメータアップが基本

こちらのパートは、AVGパートをより円滑に進めるための下準備を行うものと考えてもらうとわかりやすい。こうした地道な作業も、このゲームでは重要なのだ。

SLGパート

SLGパートでは、財力を含めた主人公の各パラメータを任意に上げることができる。また、週末のデート(または男友だちと遊びに行く場合)の約束をするのもこちらのパートだ。

★リフレッシュ(体力回復)★

◀体力回復手段。下がりすぎると病気になる。

★アルバイト(所持金を増やす)★

◀お金が増える。パラメータも変化するぞ。

★女の子とデートの約束★

◀デートの約束ができるのは、金曜と土曜のみ。

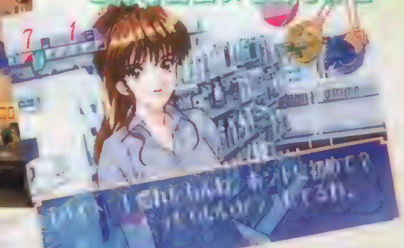
★趣味(自己パラメータを上げる)★

◀プライドを除く任意のパラメータを上げられる。

★男友だちと遊びの約束★

◀これも金曜と土曜。平日はみんな忙しいからね。

こんな出会いもあるけど…



▲パラメータを上げておかないと、イベントが発生しなかったりする。AVGパートばっかりやってないように。

▲アルバイト先で、女の子と知り合う場合もある。もちろん、イベントだってあるぞ。

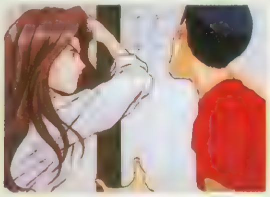
◀デートの約束。くれぐれも、すっぽかしたりなんてしないように。言うまでもないけどね。

MAIN CHARACTER

ここでは、メインキャラ6人を紹介。彼らに主人公を加えた7人が、物語の中心となる。

初夏のある日、主人公の親友、榊泰蔵が合コンを企画した。相手は桜咲女子短大の3人の女の子。ここでの出会いが、主人公を含めた男女7人のその後の大学生活を大きく変える……。

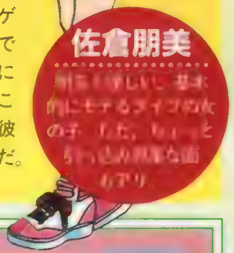
主にストーリーに大きく関わってくるのは、ここで紹介している6人だ。もちろん、女の子だけでなく男友だちに関するイベントも多数用意されているぞ。リアルな大学生活を体験しよう。



◀この2人、しょっぱなからトバしてます

◀たまには男同士のつきあいも重要です。

合コンで知り合う3人の女の子

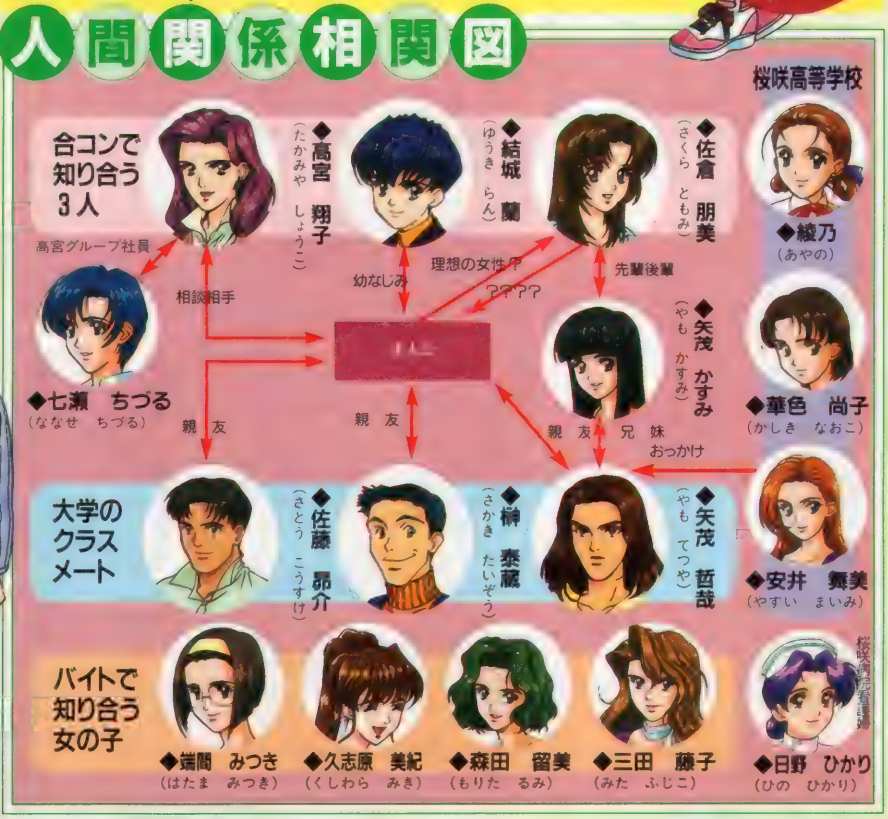


泰蔵の計画した合コンで出会ったのが彼女たち。ゲームは、基本的に彼女たちと親しくなる方向で進んでいくことになる。だけど、彼女たちと結ばれるためには、男友だちとの友情も重視しなくてはいけないところがポイント。とはいえ、それはキミの大学生活。彼女たちをどうするかはすべてプレイヤーしだいなのだ。

主人公の通う大学の友人たち

主人公の通う大学の友だち。いわゆる、〝仲良しグループ〟というノリのつきあいがあるのが彼らだ。当然、彼らも合コンには参加しているので、3人の女の子とは顔見知り。彼らとの友情を大事にしつつ、目当ての女の子と仲良くなる。この板挟み感覚が、ゲームに深いストーリー性を与えているのだ。恋のライバルが皆、いい人であるというのも新しいよね。その分、複雑だけど。

人間関係相関図



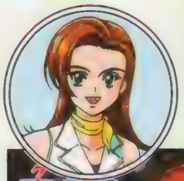
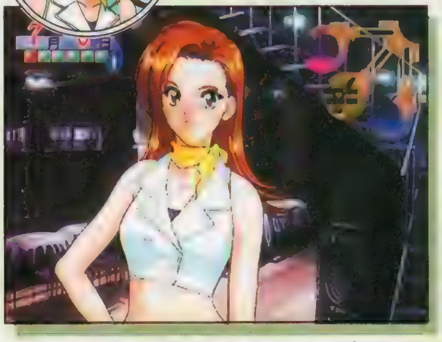
SUB CHARACTER

ストーリーを盛り上げる多数のサブキャラクター。展開によっては、彼女たちとも……!?

メインキャラ以外にも、ゲームを盛り上げるサブキャラが多数登場する。ここでは、そんなサブキャラの一部を紹介するぞ。出会い方や主人公との関係などもそれぞれ千差万別。また、メインキャラと何らかの関係を持っているキャラなども登場するぞ。そんな複雑な人間関係も、忘れちゃいけない重要なフィーチャーなのだ。

◀意外なところで意外な再会、なんてこともある。誘ってくれた友だちに感謝!?

安井舞美

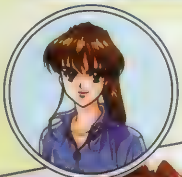
▲通称マイミー。哲哉の追っかけで、クラブハウスでよく姿を見ることができる。スレてるようで結構純真。

矢茂かすみ

▲哲哉の妹。桜咲女子短大の1年生。朋美たちの後輩に当たる。しっかりもので、あの哲哉でさえも、彼女の前ではタジタジ。

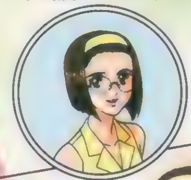
魅力的なサブキャラたちも要チェック

久志原美紀



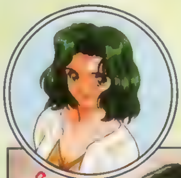
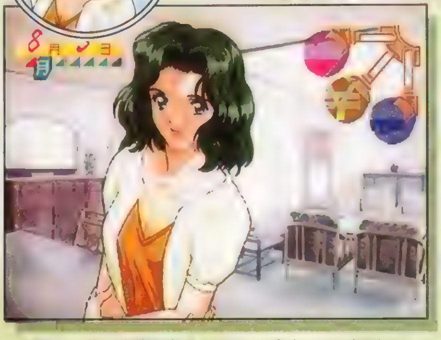
▲コンビニでバイトをしているフリーター。歳は主人公と変わらないけど、姉御肌で頼りになる女の子。

端間みつき



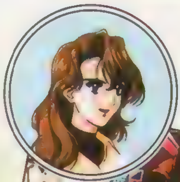
▲レンタルビデオ屋でバイトをしている女性。威勢のいい性格で、主人公の前ではお姉さんぶりたがる。

森田留美

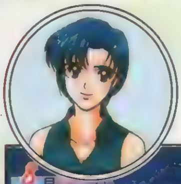
▲彼女の弟の家庭教師をすると出会うことができる。弟思いで、大人の雰囲気を感じさせる女性。

三田藤子



▲セクシーパブで、バニーガールをしている女の子。人当たりはいいけど、隠された一面がありそう……。

七瀬ちづる



▲高宮グループの社員。日々の生活を思い切りエンジョイしている、いまどきの(?)OL。

魔法少女プリティサミー

魔法少女プリティサミー PART2 In the Julyhelm			
ジャンル	AVG	価格	¥6,800
メーカー	パイオニアLDC	対応周辺機器	メモリーカード（4ブロック）
発売日	3月14日		

裸魅亜との対決も迫り、いよいよクライマックスを迎える後編2話。今回は、その魅力と気になる"オマケ"情報を紹介する！

シリアスな展開の後編、25・26話を大公開！

25話『ともだち』

[illegible]を追って、ジュライヘルムに[illegible]たち。しかし、やっとの思いで[illegible]、身も心も"ミサ"に変わりは[illegible]美紗緒を救うため、砂沙美は[illegible]に入り込んだが……。

▲ついに一線を越えた裸魅亜は、美紗緒を[illegible]して完全なる"ミサ"に一

美紗緒の回想

気を失った美紗緒は、初めて砂沙美と出会った日の夢を見ていた。内気な美紗緒とはまったく正反対の砂沙美だが、彼女にとっては誰よりも大切なともだちなのだ。

2人の出会い

▲▶転校して間もない美紗緒は、何のためらいもなく「[illegible]ち」と呼んでくれた砂沙美に心を許す。ここに始まった2人の友情がとても印象的

©AIC/PIONEER LDC,INC・テレビ東京・SOFTX・[illegible]

25話 異世界?

次元の檻を抜けて

ジュライヘルムを目指す砂沙美たちに、[illegible]……で[illegible]待っていた。

▶敵は着ぐるみ? どうにも奇妙な絵本の世界。

裸魅亜の待つ神殿へ

どうにかジュライヘルムにたどり着いた砂沙美たちは、美紗緒を探して神殿へと乗り込んだ。しかし、魔法によって迷路と化した神殿内は、すでに裸魅亜の支配下。突然襲いかかってきた"改造パソコン女"のせいで、砂沙美は天地たちとはぐれてしまう。そして、裸魅亜はここぞとばかりに、次から次へと敵を送り込むのだった。

▲神殿にあっさりと捕まってしまった天地たち。

再会! ピクシーミサ!!

神殿を抜けた砂沙美を待っていたのは、完全に"ミサ"となった美紗緒。問答無用で襲ってくる彼女に、砂沙美はなすすべもなく倒されてしまう。美紗緒の変わりように耐え切れず、ついに姉を裏切った留魅耶は砂沙美の手助けを……。

◀▼[illegible]

▲留魅耶と魎皇鬼、2人の力をもってしても、ミサの力を押さえるのが精一杯。

行く手を阻む強敵(?)たち

神殿の中では、OVAプリティサミーでおなじみのラブラブモンスターがパワーアップして再登場。いずれも笑える強敵ばかりで、中にはバトルで負けないと見れないキャラも……。しかも、前編よりも手強くなっていて簡単には勝たせてくれない。

▼[illegible]

◀▲改造パソコン女に[illegible]

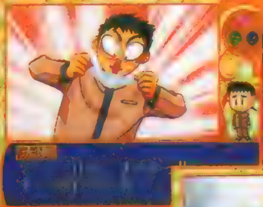
26話『やったね大勝利！恋も魔法もサミーにおまかせ!』

▲とことん落ち込む美紗緒を、何とか励まそうとする砂沙美

ようやく美紗緒を救い出した砂沙美は、樺魅亜を倒すために謁見の間へと向かう。苛酷な妨害はあったものの、ついに樺魅亜の元にたどり着く。しかし、あまりに強大な魔力の前に、助太刀に来た魎呼たちともどもノックダウン。みんなの命と引き換えに、美紗緒を渡すように要求する樺魅亜。そのとき、砂沙美の体に異変が——

一方、天地と愉快な面々は……

砂沙美と美紗緒が再会を喜んでいる頃、魎呼たちとはぐれた天地は、1人神殿をさまよっていた。そして、たまたま樺魅亜の部屋にたどり着いた天地が見たモノは—— 一方、野放しとなった魎呼率いる漫才集団は、妙に内気な蝋と遭遇。しかし、いつものように始まった魎呼と阿重霞の激しいバトルに身の危険を感じた蝋は、いつのまにか逃げ出す始末(笑)。



◀無意味で不毛なバトルが終わり、ようやく一息つく2人。

▶たまたま見つけた日記には、津名魅に対する数々の恨みが——

サミー困惑、ニセ津名魅出現!

謁見の間まであと一歩という所で、囚われていたはずの津名魅が現れた。しかし、怪しすぎる言動の数々に、あっという間に正体がバレる。しかし、ニセ者だけれど津名魅は津名魅。その強さはかなりのモノ。苦戦の末、彼女を倒した砂沙美は謁見の間へと急ぐ。

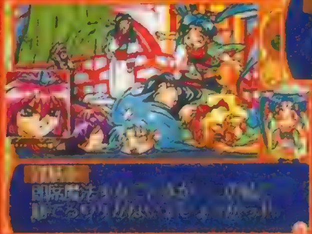
26話

決戦！ 闇見の間!!

[illegible]

▲ちょっとマヌケで強敵だけれど、美紗緒の魔力は随一だ

が万策尽きて、いよいよ最後のときが迫る。全員の命を救うため、自分を犠牲にしようとする美紗緒。そして、みんなの想いを受けとめ、何かが変わりつつある砂沙美。この先は自分の目で確かめよう！



プリティストーンのひみつ！

とっておくとイイコトがあると言われ続けてきたプリティストーン。前後編合わせて12個すべて集めると、CG鑑賞などのおいしいオプションが増えるのだ。気になった人は、前編のセーブデータを大切にとっておくように！

▶苦労のかいあってオマケをＧＥＴ。あとはじっくりと楽しむだけ（笑）。

▲前編も持ってないとお話になりません。両方そろえてこそファンだ!?

▶それぞれのキャラクターの後日談も必見。やはり全部集めるしか

砂沙美の覚醒!?

そして、最後の戦いが始まる！

緊急企画！　FAXインタビュー&最新情報

出張版 ノンストップ！ Non stop! ときめきメモリアル

今回は特別の出張版。通常のコーナーではお届けできない情報を４ページに渡って掲載する。まずはいろいろな疑問をコナミにＦＡＸでインタビューした結果を報告。少ないけれど生の声を聞くことができた。そして、発売日も近づいた『Selection 藤崎詩織』と『虹色の青春』の最新情報をお贈りする。さらに、お菓子や超最新作の情報も掲載したぞ。

出張版特別企画 教えてMr.KONAMI

『ときめきメモリアル』に関して、「あれはどういうことだったの？」とか「本当のところはどうなの？」とか「今後はどうなるの？」という素朴な疑問ってたくさんあるはず。新作もリリースされている現在は、特に疑問が多くて毎日ヤキモキしてるんじゃないかな？そこで我々、「Non stop! ときめきメモリアル」チームが、読者を代表してMr.KONAMIとも言える永田氏に

ＦＡＸで直撃!!

答えて下さったのはこのお方

コナミ株式会社　業務本部長
永田昭彦氏
写真中央が永田氏。いわゆるヴァーチャルアイドル・藤崎詩織の仕掛人。ＫＣＥジャパンの代表取締役でもある。

本誌が用意した質問事項は全部で39項目。ご多忙中のところを無理にお願いしたため、全部の質問には答えていただけなかったが、そのうちの19項目の返答コメントをもらうことができた。それをＦＡＸ原文のまま紹介しよう。

Ｑ：「ときめきメモリアル　Selection 藤崎詩織」はどんな作品に仕上がりましたか？　またウリは何ですか？

Ａ：藤崎詩織だけをフィーチャーしたソフトだということです。ユーザーの方々が藤崎詩織をより身近に感じていただけるような出来上がりになります。

Ｑ：ＰＳ版とＳＳ版の違いはありますか？

Ａ：ありません。

Ｑ：ＰＳ版は、発売日がＳＳ版より１週間遅いのはなぜでしょうか？

Ａ：開発進行上の都合です。

Ｑ：このソフトはバーチャルアイドル藤崎詩織の芸能活動の一環として発売されるのですか？

Ａ：そういう一面もあります。

Ｑ：「バーチャルアイドル藤崎詩織」は、『ときめき』というゲームの中に存在する女の子がアイドルになったのか、それとも『ときめき』の藤崎詩織という同姓同名の役を演じていた女の子がアイドルになったのか、正式にはどちらなのでしょうか？

Ａ：『ときめき』の登場人物の中から藤崎詩織をデビューさせました。ゲームだけでなく、多様なメディアの中でゲームのキャラクター自身がどこまで展開していけるか、これは１つの提案であります。

Ｑ：藤崎詩織ファンクラブ「Shiori Mate」(注①)の現在の会員数はどれくらいいるのですか？

Ａ：一次募集で約8,000名です。

Ｑ：会員募集が随時ではないのはなぜですか？

Ａ：現在、そのようなルールになっているのです。

Ｑ：詩織ファンクラブに伴って設立された「ときめきメモリアル」ユーザーズクラブ「YellowRibbon」の会員数はどれくらいですか？

Ａ：申し訳ございませんが、公開しておりません。

Ｑ：藤崎詩織の今後の活動予定を教えて下さい。

Ａ：まだ公開しておりません。

Ｑ：藤崎詩織がバーチャルアイドル第１弾ということですが、第２弾は誰の予定ですか？

Ａ：検討していないわけではありませんが、現在では具体的な予定はありません。

Ｑ：『ときめきメモリアル　ドラマシリーズ』についてですが、アドベンチャーにした理由をお聞かせ下さい。

Ａ：『ときめきメモリアル』本編は３年間の高校生活をダイジェスト的に駆け足で体験するゲームです。本編のプレイの過程では語りきれていない、想像されうる〝きらめき高校のありふれた日常の中にある青春ドラマ″は数多くあります。実際、本編をプレイしたプレイヤーの皆さんの頭の中にもいろんなドラマが形成されているかもしれません。そんなドラマの１つを掘り出し、ドラマ・アドベンチャーという形で紹介したいと考えました。

Ｑ：３話連作ということですが、『虹色の青春』の後の２作目、３作目のヒロイン候補は誰になる予定ですか？

Ａ：未定です。(注②)

Ｑ：３作リリースしたら『ドラマシリーズ』は完結になるのですか？

Ａ：未定です。好評ならば、続けるかもしれません。

Ｑ：このシリーズは『ときめきメモリアル２』に相当する続編なのですか？

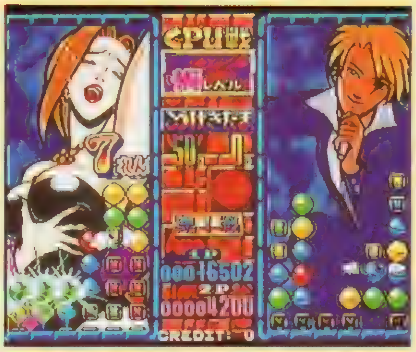
Ａ：違います。

Q：恋愛ＳＬＧとしての『ときめきメモリアル』の続編を制作する可能性はありますか？
A：この件に関するコメントを出せる状況にありません。
Q：イベントについてお伺いします。コナミ主催のイベントは毎回大盛況で喜ばしい限りですが、チケットの入手方法やファンとのトラブルなどの問題にはどのような対策を検討なされていますか？
A：毎回、状況の結果を分析して改善しています。
Q：ヴェルファーレのイベント（注③）ではＶＴＲカメラが回っていましたが、イベント内容をビデオ化またはＣＤ－ＲＯＭ収録などの予定はありますか？
A：あります。
Q：同イベントでは、第３部の「チャリティオークション」が「プレゼント大抽選会」に変更になるというハプニングが起きましたが、なぜ急遽変更されたのですか？
A：時間の都合です。オークションの時間が予定よりオーバーする見込みが出たためです。
Q：今後もイベントを行う予定はありますか？
A：『ときめき』ではありませんが、３月16日に渋谷公会堂でインターネットラジオ「ｄｂ－ＦＭ」の開局記念イベントを行います。

編集部が独自に入手した情報との多少の食い違いを突っ込んで確認したかったが、ここはひとまずコナミさんの次回の公式発表を待とう。またグッズや映画についても質問したが、時間がなくて答えてもらえなかったのが残念だった。コナミさんの本音には迫りきれなかったが、これを見て読者のみんなはどう思っただろうか？何はともあれ、これからの動向に目が離せない。

ときめきパズル第2弾は『とっかえだま』！

今回、ギリギリになって飛び込んできた超最新ニュースをお伝えしよう！　昨年秋にアーケードを賑わしたＰＺＧ『対戦とっかえだま』が、『ときめき』仕様になってＰＳ／ＳＳ両機種に登場するのだ。「もしかしたらコレも『ときめき』キャラで家庭用に移植されるのでは？」と誰もが予想していたが、こんなに早く発表されるとは驚きだ。発売日・価格はともに未定。今後の情報に期待しよう！



◀写真はアーケード版。ＰＳ版は「ぱずるだま」のようにオマケ要素が期待されるね。

インターネットラジオ＆イベント情報

コナミが３月17日午後６時から、コナミミュージックエンタテイメント（ＫＭＥ）のホームページ上にインターネットを利用したラジオ「db－ＦＭ」を開局する。コナミレーベルの音楽情報やカウントダウンを中心としたオリジナル番組、コナミ提供のＡＭ・ＦＭラジオ番組などを好きなときに聴取できるぞ。

レギュラープログラムとしては、「ツインビーPARADISE」と「ときめきメモリアル」シリーズのステレオドラマ、「金月真美のMOONLIGHT LIPS」のオンエア、開発中のＣＤドラマ「究極パロディウス（仮）」のパイロット版、オリジナル番組「長沢ゆりかのハートフルカフェ」、コナミレーベルの情報番組「コナミミュージックカウントダウン」などが予定されている。開局当日には記念特番を放送する。レギュラー番組は１～４週ごとに定期更新されるぞ。

また、３月16日には「db－ＦＭ開局記念　コナミオールスターフェスタ'97」というイベントも開催。●開催日：３月16日（日）●開場：午後４時、開演：午後５時●場所：東京・渋谷公会堂●価格：全席指定¥3,090（税込）●購入方法：チケットぴあにて２月14日発売開始●お問い合わせ：コナミミュージックエンタテイメント（03-3449-5733）

▶バーチャルアイドルの道を着実に歩んでいく藤崎詩織。現在、ファーストアルバム（2,000円）が発売中だ。そのＣＤは初回限定ピクチャーＣＤで、中にオマケが入っているらしいぞ。さらにコナミショップで購入すると先着者にはオイシイことがあるという情報も得た。さて、どんな特典かな？

納得！の補足情報

注①……96年10月15日に設立された藤崎詩織オフィシャルファンクラブの第２期会員募集が決定。
入会金：500円（初半年度のみ）
会費：2,000円（半年）
会員特典：メンバーズカード発行、隔月発行の会報、イベントチケット先行予約、グッズ通信販売など

期間：第２期会員募集期間は２月15日～３月14日
入会方法：返信用封筒に80円切手を貼り、ご自分の住所・氏名を明記の上、下記宛に郵送。
〒160　東京都新宿区新宿２－１－５　パークサイドスクエア４Ｆ　「Shiori Mate」入会希望係

また、「Shiori Mate」の情報がわかるホームページも開設されている。ＵＲＬ（ホームページアドレス）は「http://www.konami.co.jp/」。インターネットを利用できる環境の人はアクセスしてみよう。このコナミホームページでは「Shiori Mate」の情報の他にも、「ときめきメモリアル ドラマシリーズ　vol.1　虹色の青春」の最新情報や、関連グッズの通信販売案内なども掲載されている。ちなみに、カタログ添付の注文書はＫＥＣ（コナミエンタテイメントクラブ）事務局で請求可能。電話番号は0120-573-114、受付時間は午前９時～午後９時。

注②……現在、週刊ファミ通誌上で行われているキャラ人気投票の結果で、次回作のヒロインが決定されるらしい。

注③……昨年の12月21日に東京・六本木のヴェルファーレで開催されたクリスマスイベント。チケット応募数約8000通のうち、当選者は600名という高倍率だった。このイベント会場では限定オリジナルグッズの販売も行われており、ほとんどの商品が完売だったという。その中の商品でもあり、イベント中のディスコタイムでも流れたのが左の写真の「NON STOP! TOKIMEKI MEMORIAL」というシングルＣＤ。今後、発売する予定はないとのことだが、通信販売などで購入することができるといいね。

また、同イベント応募の落選者には残念賞として２枚セットのポストカードが送られた。これと同じ物を10名の読者にプレゼントするぞ。ちょっと絵柄が季節はずれになってしまったけど、欲しい人は官製ハガキに住所・氏名・電話番号を明記の上、下の宛先まで応募してね。〆切は２月28日（消印有効）。
〒101 東京都千代田区神田駿河台１－８　東京ＹＷＣＡ会館　電撃ＰＳ編集部　「ときめきカード」係

©1994, 1996, 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ときめきメモリアル Selection™ 藤崎詩織 発売直前!!

各モードを再検証するぞ！

ジャンル	ETC	価格	¥2,800(税別)
メーカー	コナミ	対応機種	PS／SS
発売日	PS版３月27日／SS版３月20日	周辺機器	マウス対応

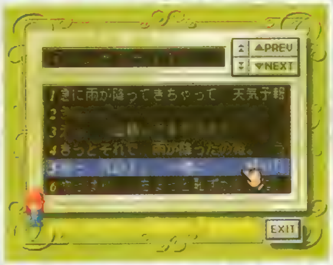
藤崎詩織のすべてを凝縮したこのソフト。話題になったデビュー曲のミュージッククリップや、詩織と四季折々のデートが楽しめる番外編デートスペシャルなど、詩織ファンならたまらない内容に仕上がっているぞ。また「あっち向いてホイ！」が遊べるミニゲームも入っているので、ゲームとしても楽しい。値段も 2,800円と手頃で、納得の１本だといえよう。

選べるメニューは全部で５つあるが、今回はそのうちの４つのモードの画面写真を公開しよう！

●ミュージッククリップ

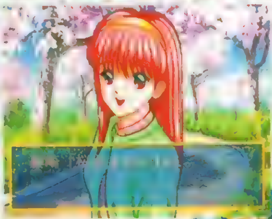
▲「教えてMr.Sky」と「風と一緒に行こう」の２曲のアニメーションムービー

●ボイスCollection

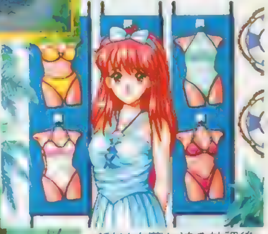


▲SS版の詩織のセリフを収録したデータベース。想い出深いあのセリフも一発再生だ。

●デートスペシャル



◀これは春のデート。桜が満開の中央公園を歩いた後、スパゲティ店で食事をするまでの一場面を堪能できる。途中、３択も登場するぞ。

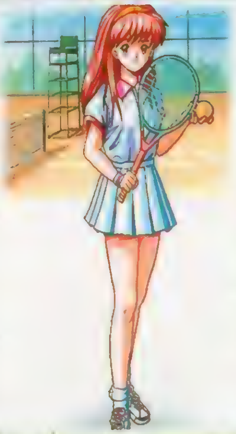


▶夏はショッピング街での買い物と、海水浴のデート。水着を選ぶというドキドキの選択が待っている。選んだ水着は海で披露してくれるのだ。

◀秋は夕暮れ迫る放課後の図書室。先生から頼まれごとをされた詩織はまだ帰れない。プレイヤーはここでどうするか、選択肢によって変わるぞ。

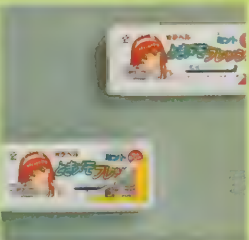
▶冬の舞台はクリスマス。１人淋しく過ごしていると、詩織から部屋へ招待される。そして２人きりで心温まるひとときを過ごすことができるのだ。

●ポートレートCollection



◀『ときめき』の藤崎詩織のバストアップグラフィックを全身グラフィックに描き直したCG集。足の先までバッチリ見えるので、「こういう服だったのか」とか「こんな靴を履いていたんだ」なんて新たな発見もあるはず。

きらめき情報局臨時ニュース 『ときめきメモリアル』がお菓子になった!!



▶写真のようにパッケージは２重構造。シールをはがすと絵柄が見れるぞ。

なんと「ときメモフレッシュ　勉強がんばって！」というお菓子が登場するぞ。クリーミーな甘さのあるスーパーミント味で、しかも頭脳にいいDHA配合。商品の上ラベルをはがすと『ときめき』キャラが印刷されたケースに早変わりするオマケ仕様になっている。第１弾は詩織、如月、片桐、紐緒、鏡、朝日奈、伊集院の７人を使用した全26種。価格は１個 300円。２月17日から全国のコンビニおよびゲームショップで発売される予定だ。勉強や仕事の合い間に１粒食べて、疲れた頭をリフレッシュさせてはいかが？

また、プレゼントがもらえるキャンペーンも実施される。ラベルを４枚一口にして応募すると、抽選で毎月 100名に『ときめき』キャラが印刷された「特製ティーカップ」が当たるのだ。さらに「特製お守り」が当たるWチャンスつき！

応募方法は次の通り。官製ハガキにケースの上ラベルを４枚貼り、住所・氏名・年齢・性別・職業と１番好きなキャラクター名を明記して、下記の住所宛てに送って下さい。

〒540　大阪府大阪市中央区本町橋５-14-1001

(株)アズプロダクション TF係●問い合せ先:06-946-2919

©1994,1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

新作 ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.1 続報

虹色の青春

ジャンル	AVG	価格	未定
メーカー	コナミ	対応機種	PS/SS
発売日	夏予定	周辺機器	マウス対応

新画面写真と登場キャラを紹介

『ときめき』シリーズの最新作は、虹野沙希にスポットをあてたアドベンチャーゲーム。高校2年春の17日間の出来事を追体験する内容。主人公の設定は、マネージャーの虹野沙希に想いを寄せるサッカー部補欠選手。間近に迫った対抗試合に出場を果たし、レギュラーへの足がかりを掴むことを目標にしているのだ。今回は新しい画面写真とともに、前号紹介した虹野沙希と秋穂みのり以外の登場キャラを紹介するぞ。またゲーム中の一場面を下に連続写真で載せたので、ゲームの雰囲気を感じとってほしい。

藤崎詩織　如月未緒　早乙女好雄　栗林みえ

藤崎詩織　主人公のクラスメートで、家が隣同士の幼なじみ。頭脳明晰、スポーツ万能というきらめき高校のスーパーアイドル。

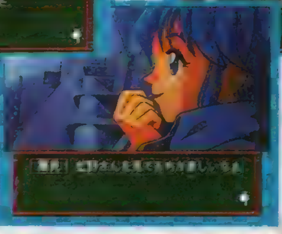
如月未緒　虹野沙希の親友で、本を愛する文学少女　性格はナイーブで真面目だ。体が弱く、少し貧血気味なのを気にしている。

早乙女好雄　主人公の入学式以来の親友。かなりの情報通で、女の子の情報やデートスポットに詳しい。ノリは軽いが妹思いのいいヤツ。

栗林みえ　徳島生まれ大阪育ちの高校1年生。同名キャラとしてゲームに登場する。10月21日生まれで血液型AB型。趣味は音楽鑑賞。

▲秋穂みのりのキャラクターボイスも気になるよね。次号には正式発表できそうだ。

▲何に怒ってるのかはわからないけど、性格が反映されたいろんなパターンがありそうだ



▶本編では見ることのできなかった虹野さんの横顔だ。観ている映画はアクションだね。

夕焼けの場面

画面内の虹野さんをクリックするとウインドウが出現。その中から話す内容を選ぶと会話が進んでいく。3択で返答を選ぶこともあり、その後の会話が微妙に変わるぞ。

デートの場面

待ち合わせで会ったら、まずは挨拶。そして、その日のデートの行動をプレイヤーが3つの選択肢から選ぶのだ。会話形式なのでリアルなデートが展開される。

ask
Kodansha
●'97年5月待望の発売●
SEGASATURN
PlayStation
小西寛子
ウィープ
横山智佐
インファイア
笠原弘子
フレット
●プレイステーション版●
初回プレス限定
①特製クリアファイル
②声優ファンブック
●セガサターン版●
初回プレス限定
①プレミアムCD-ROM
※全声優の実写メイキングムービー
②声優ファンブック
ボイスファンタジア
Voice Fantasia
失われたボイスパワー
¥6,800
(税抜)
めざめよ、ぼいすぱわ〜!
アニメと実写で展開される、声のファンタジーアドベンチャー。
DAYシーンでは…
中世の街を冒険しながら
アニメキャラクターとしての
声優の魅力をじゅうぶんに
楽しんでいただけます。
魔王覚醒!ゲームの中の世界に召還された君。
声の力が満ちたこの世界に危機が訪れたのだ。
魔導士・お姫様・女戦士、昼はアニメ、夜には実写となる3人。
優しさ、喜び、情熱、怒り、妖艶、清純、哀しみのボイス。
封印を解き放つ伝説のボイスパワー、その秘密とは…。
CAST●横山智佐・笠原弘子・小西寛子・佐々木望・宮村優子・堀江
STAFF●脚本・演出:千葉 繁 ●キャラクターデザイン:
NIGHTシーンでは…
声優の実写キャラクターに覚醒。
ゲームの謎を解くヒミツは、
実は彼女たちから聞き出せる
プロフィールに隠されています。
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
株式会社アスク講談社

ELFIN PARADISE

エルフィン パラダイス

ask Kodansha

PlayStation

きゅんぱらのどきぱらわ〜るど。

5人の妖精（エルフィン）にお馴染みの声優。
彼女たちと繰り広げる育成シミュレーション、新登場。

スランプ状態が続く少年がある日出会ったのは、5人の妖精たち。
なんの因果か妖精のタマゴを育てることになる。
そしてなんと少年の心のエネルギーとタマゴの成長には密接な関係があることを知る。
少年がスランプを脱したとき、タマゴからはどんな妖精が？
そして5人の妖精たちとの意外な結末とは…。

'97年
4月発売予定
¥6,800
(税抜)

初回特典
声優ファンブック
＋
特製メモリー
カードシール

声優インタビュー
CD付き

CAST●久川 綾・國府田マリ子・丹下 桜・永島由子・富沢美智恵
千葉 繁・冬馬由美・緑川 光・置鮎龍太郎・桑島法子・田中秀幸
STAFF●演出：千葉 繁　●キャラクターデザイン：諏訪可奈恵（スタジオライブ）

株式会社アスク講談社
〒162 東京都新宿区下宮比町2-6 デジタルソフト第2事業部
Phone：03-3267-6864 Fax：03-3267-4471

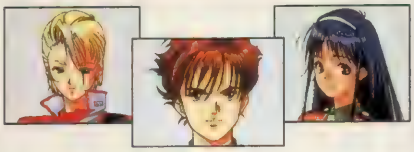
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 ©ASK Kodansha Co.,Ltd. 1997

CINEMA SUPPLY
PlayStation
憤怒の一撃が格闘伝説をぶち破る！
97年2月28日発売
価格5800円（税別）
最強を塗り替える、
ドラマティック格闘アクション！
日本コロムビアより
96年12月シングルCD発売
97年2月ドラマCD発売
THE MASTERS FIGHTER
シネマサプライ株式会社
〒165　東京都中野区上高田3-38-5
PHONE 03-3319-5530 FAX 03-3319-5544

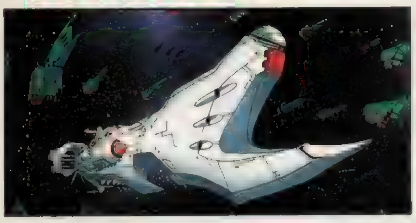
美少女戦略SLGの最終兵器、ついに登場!
PlayStation
少女たちは、この星の守護神となるのか。
CD 3 枚組 5,800円 (税抜)
絶賛発売中!!
はるかぜ戦隊
Vフォース
総動画数15,800枚、実に60分を超える
大作アニメーション搭載
おしゃべり好きで、恋に恋する乙女たちなのに、透き通る瞳で
風の向こうに何を見ているのか。生まれ持った能力が
彼女たちを宇宙戦士の道へと駆り立てる。
なぜこれほど血が燃えるのか、その理由をまだ誰も知らない…。
初回限定プレミアム
ゲームとはキャスティングが違う
「はるかぜ戦隊Vフォース」
プロモーションビデオ プレゼント
臨場感をさらに高める豪華声優陣が、
この作品のために一堂大集合
CAST
■葵 奈月 白鳥 由里
■葵 美月 今井 由香
■葵 亜月 天野 由梨
■中本 数魔：三木眞一郎
■織田 雪菜：矢島 晶子
■カイチ：水谷 優子
■イクト：山口 勝平
■モラレイ：速水 奨
■ゲルース：平松 晶子
■フレイア：折笠 愛
■ザイ：置鮎龍太郎
■ナレーション：堀内 賢雄
(ほか総勢21名)
サウンドトラックアルバム
好評絶賛発売中 価格2,000円
GAME SOUND COLLECTION Vol.5
はるかぜ戦隊Vフォース
奈月（CV:白鳥由里）が歌うスペシャルトラック「WIND」を収録！
発売元●株式会社MEM NEOレーベル
販売元●BMGビクター株式会社
はるかぜ戦隊Vフォース 公式ガイドブック
好評絶賛発売中 価格980円(本体価格951円)
オールカラー96P
全15マップの攻略はもちろん、ユニットデータも一挙に紹介
発行所●毎日コミュニケーションズ
小説化決定「はるかぜ戦隊Vフォース」
更にパワーアップして電撃文庫より
1997年春発売予定!
発 行●メディアワークス
発 売●主婦の友社
CDドラマ化決定「はるかぜ戦隊Vフォース」
1997年春発売予定!
発売元/販売元●BMGビクター株式会社
ラジオドラマ化決定
1997年1月下旬よりON AIR開始
●金曜26:30〜TOKYO FM
「YAOちゃんのラジコミPLAY☆LAND」
あの娘たちにラジオでも会える…。
スタッフ募集のお知らせ
職 種:ゲーム・アニメーション制作スタッフ
①企画(シナリオ・システムデザイン) ②2D・3DCGデザイナー
③アニメーター(原画・動画) ④Macオペレーター(彩色含む)
⑤プログラマー
資 格:② ⑤経験者(高卒以上)30歳まで
①③④経験者(高卒以上)30歳まで・未経験者(専門卒以上)22歳まで
応募方法:経験者:履歴書・作品(不返)・職務経歴書・自己PR文(書式自由)
未経験者:履歴書・作品(不返)・成績証明書・自己PR文(書式自由)
を左記住所まで郵送してください。書類選考後、通知いたします。
VING
ビング株式会社 東京
〒141 東京都品川区西五反田2-13-6 五反田ウィングビル3F
ユーザーサポート電話:☎ 03-3492-1079 (土・日・祝日を除く13:00〜17:00)
この画面は開発中のものです。
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
ビングはJAMMAの会員です。ビングはCESA

AD.2142
待望のプレイステーションに堂々移植登場！
PlayStation
●1994年1月X68000版 今までのアクションゲームにない操作感、難易度も3段階OKで、ACG苦手な方もに最適！
●1994年7月 FM-TOWNS版 多彩な連続技の使い方次第で、ハイスコア争いも可能！！
戦略
有人型スレイブギア「ドッグ」作戦開始
MAD STALKER
FULL METAL FORCE
マッドストーカー最新作
■ハウンドドッグ (ASG-94A HOUND DOG)
DATE
全高：7686mm 全幅：4012mm
乾燥重量：3455kg 全備重量：3988kg
ジェネレーター出力：1840kw
スラスター推力：7320kg
装甲厚：8～18mm
使用火器：GS-04SP スプレッドショット
備考：オーバードライブ機構（試験型）搭載
LS-21L レーザーブレード搭載
■ライジンドッグ (ASG-99A RISING DOG)
DATE
全高：7686mm 全幅：4012mm
乾燥重量：3425kg 全備重量：3520kg
ジェネレーター出力：1720kw
装甲厚：8～18mm
備考：オーバードライブ機構搭載
SCX-00 光学迷彩システム搭載
プラズマジェネレーター搭載
■シルフィード (ASG-006F／A SILPHEED)
DATE
全高：6720mm 全幅：4050mm
乾燥重量：2448kg 全備重量：2808kg
ジェネレーター出力：1080kw
スラスター推力：8040kg
装甲厚：6～12mm
使用火器：GS-22GP ガンポット
備考：パイルバンカー装備
■ゴング (ASG-03N GONG)
DATE
全高：6680mm 全幅：3870mm
乾燥重量：2704kg 全備重量：2931kg
ジェネレーター出力：1320kw
装甲厚：8～12mm
備考：HKMMジャイロ機構搭載
■プリソナーβ (BX-SG-09B PRISONER B)
DATE
全高：6799mm 全幅：4432mm
乾燥重量：5130kg 全備重量：5680kg
ジェネレーター出力：2310kw
装甲厚：10～20mm
備考：高出力バキューマー搭載
■カムイ (JX-SG-02 KAMUI)
DATE
全高：9455mm 全幅：5520mm
乾燥重量：4288kg 全備重量：4971kg
ジェネレーター出力：2110kw
装甲厚：8～19mm
備考：JLS-00X 高出力レーザーブレード「紫電」装備
PS版
●格闘ゲームのシステムを取り入れた迫力の横スクロール型ロボットアクションゲーム！
●メインのストーリーモードの他、対ユーザー／対CPUが可能なVSモード等、様々なモードを用意!!
●対戦格闘ゲームにも引けを取らない、ゲーム性リアルロボットアクションゲームの最終形態!!!
イラスト：峰岸 達美
1997年6月初旬発売
□SLPS - 00734
□標準価格5,800円(税抜)
©1996 Family Soft・Fill In Café
Family Soft
〒178 東京都練馬区東大泉1-27-25 シャローム大泉301号

キャラクターデザイン
美樹本晴彦



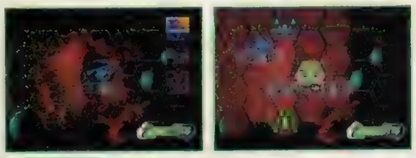
メカデザイン
松本零士

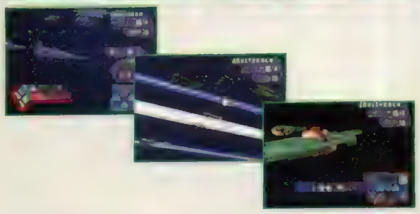


■アドベンチャーシーンは、豪華声優陣によるフルボイスにパワーアップ。

【CAST】 國府田マリ子 林延年
緑川光 根谷美智子 堀内賢雄
椎名へきる 森川智之 深見梨加 他

■3Dポリゴンによる大迫力の艦隊戦には、新システムR・C・M（ランダムチットムーブ）を導入。





■Windows95版 クォヴァディス～イベルカーツ戦役～同時リリース予定!!

■文化放送「浅田葉子のグラムス レディオナイト」にて、ラジオドラマ「クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～」好評ON AIR中!!（毎週水曜日PM9:00～）

■クォヴァディス サウンドファイル、wea japanより4月10日発売決定!

■「クォヴァディス」ドラマCD（全6巻）、好評発売中!!

PlayStation™

1997.3.28 ON SALE

¥5,800（税別） ©GLAMS.INC.1995 1997

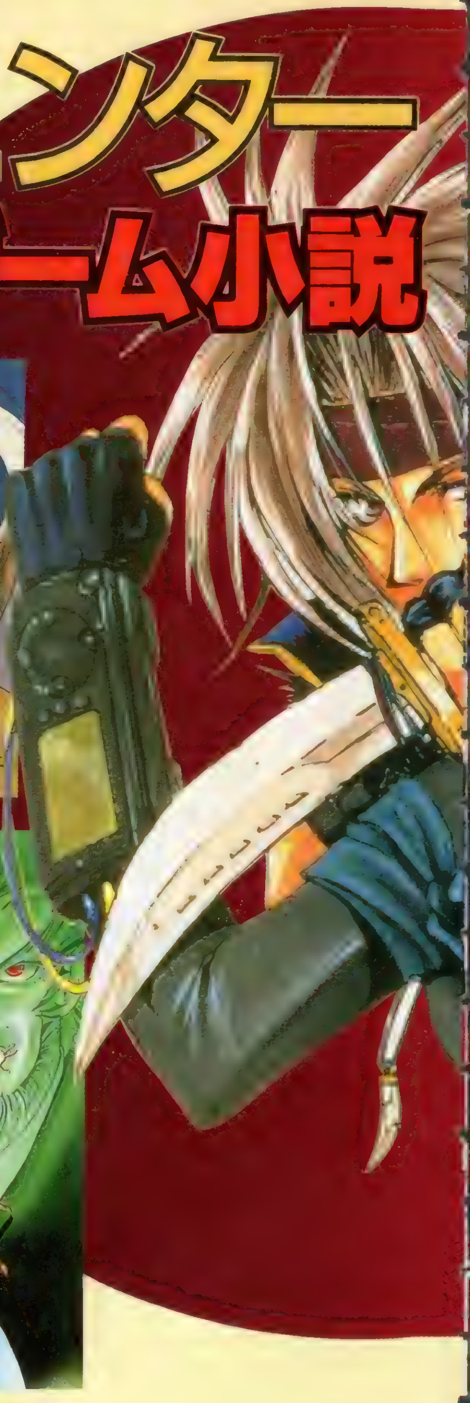
グラムスは、スタッフを募集しています。

●職種：①ゲームプログラマー ②2DCGデザイナー ③3DCGデザイナー ④サウンドクリエーター
●資格：高卒以上30歳位迄、①ゲーム業界での実務経験者、②③2DCG、3DCGの制作経験者④実務経験者
●応募方法：履歴書（写真貼付）及び職務経歴書を下記宛ご郵送ください。書類選考後、面接日時をご連絡します。
※履歴書送付先／下記住所の人事部DP係宛。 ※お問い合わせ先：人事部 TEL.03-3224-3131 担当／横山、吉原
グラムス株式会社 〒106 東京都港区六本木3-5-27 六本木山田ビル3F

GLAMS,INC.

電撃文庫

新次元エンター 電撃ゲーム小説



土門弘幸

最新刊 突然空から降ってきた＜聖地＞の正体とは!?

セブンス・ヘヴン① ミオと未緒

イラスト／藤本秀明　定価560円

第1回電撃ゲーム小説大賞＜大賞＞受賞作
日本の片田舎から汎銀河へ!ファンタジック・アクションの決定版!

五霊闘士オーキ伝 ①～⑤

イラスト／よしみる 定価 ①540円 ②520円 ③④各560円 ⑤580円

中里融司

最新刊 「フィラデルフィア実験」の真相に迫る
玲の前に立ちはだかる者は……!?

狂科学ハンターREI2 ニコラ・テスラの塔

イラスト／小畑　健　定価540円

歴史の闇から甦る超科学を封印する「狂科学ハンター」姫城玲!

狂科学ハンターREI

イラスト／小畑　健　定価520円

世界の海を駆けめぐる少女アムラフィの冒険と成長を描く異色ファンタジー!

冒険商人アムラフィ1・2

イラスト／MEIMU　定価 ①560円 ②580円

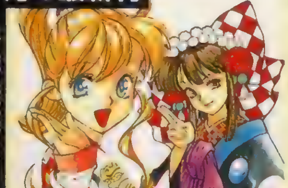
「第1回電撃ゲーム小説大賞」に寄せられた珠玉の短編傑作集!

臥竜覚醒 電撃ゲーム小説大賞短編小説傑作選

電撃文庫編集部編　イラスト／吉富昭仁 ほか 定価520円

第4回電撃ゲーム3大賞
作品募集中!
詳しくは電撃の各誌で

今月の最新刊
好評発売中!



蛇々姫たち妖怪バスターズが
花のオエドで化け物退治!

JAJA姫武遊伝③ オエド妖怪捕物控

中村うさぎ
イラスト／衣谷 遊　定価520円

中村うさぎ作品収録「ドラゴン殺し」は3月10日発売予定

新たなる陰謀の前に、星晶たちの
運命やいかに…!

小説　央華封神3 輝ける雪嶺の彼方

友野　詳
イラスト／田沼雄一郎　定価520円

メディアワークスのホームページ→http://www.mediaworks.co.jp/

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

テインメント集結!
大賞フェア'97
全国有名書店で実施中!
高畑京一郎
最新刊
第1回電撃ゲーム小説大賞＜金賞＞受賞作
衝撃のバーチャルRPGノベル、ついに文庫で登場!
クリス・クロス 混沌の魔王
イラスト／きがわ琳　定価520円
「時」をめぐるファンタジックミステリーの傑作!
タイム・リープ
あしたはきのう[上][下]
イラスト／衣谷　遊　定価＝各500円
'97年初夏映画化決定!
出演:佐藤藍子、川岡大次郎、坂井真紀、ほか
監督:今関あきよし　監修:大林宣彦
川上稔
第3回電撃ゲーム小説大賞＜金賞＞受賞作
宇宙を目指す青年とナチスドイツの痛快追いかけっこアクション!
パンツァーポリス1935
イラスト／しろー大野　定価560円
めっぽう強くて女好き! ノーテンキ忍者の一平太が大活躍!
忍者　風切一平太
刺客・妖霊星
榊　涼介
イラスト／新名あき　定価540円
イラスト／きがわ琳
※定価はすべて税込です
お問い合わせ▶03·5280·7550（主婦の友社営業部）
内容に関するご質問▶03·5281·5207（メディアワークス書籍編集部）

私たちの想いをこめて………
とびっきりのプレゼント
あ♥げ♥る!!
あらゆるジャンルの美少女系ゲームの新作情報、
攻略特集、アーケード景品キャラグッズ、
OVA大特集などなど、
選りすぐりの美少女系ゲームが大集合!
特報! ゲーム画面を初公開!
SS センチメンタルグラフティ
綴じこみ付録
超キュート♥七瀬葵 描き下ろし
ナコルル&リムルルステッカー
巻頭 ラブラブメッセージつき
描き下ろしイラストギャラリー
NOëL／同級生2／マネーアイドル エクスチェンジャーほか
好評発売中! 本屋さんで待ってるからね
電撃G'sエンジン3月増刊号
電撃 G's PARADAISE
パ・ラ・ダ・イ・ス
定価 880円
©NECインターチャネル／マーカス／サイベル／コミックス　イラスト／甲斐智久　©SNK 1996 Illustration／AOI NANASE
＊価格は全て税込みです
発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

より深くためになる最強のゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー the DEEPER（ザ・ディーパー）

Part1 3本 & Part2 7本

Part1 第1部

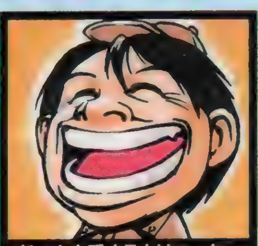
今回、ようやく『FFVII』のレビューが間に合いました。すでにプレイしている人も、これから始めようかという人も、読めば必ず得をすること間違いなし。

ファイナルファンタジーVII

■スクウェア■RPG
■1月31日■¥6,800

FCから続く名作RPGの最新作。これまでのRPGの歴史を打ち破る、前代未聞の超大作。

岩崎啓真



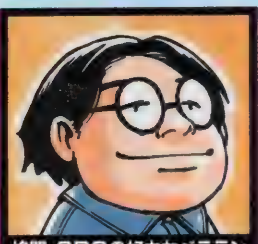
ゲームを愛するクリエーター

超大作RPGが発売されたこの時期、僕はなにをしているのかといえば、いつになったらできるのかもわからないゲームのデザインと次のCD-ROM増刊の準備。増刊については、「本当に次も作るのかなあ」なんて思っているうちに話が来てしまいました。いやはや、また忙しくなるなあと思うのだ。

演出がクサすぎるとか、キャラが小さくなったとき大画面のテレビでないとつらいといった問題はある…というより、意欲的にいろいろな試みを入れているぶん、細かな問題は普通のゲームより多いぐらいだ。だが、これだけのグラフィックと圧倒的な技術力で見せつける、信じがたくも贅沢なゲームをこの値段で楽しめることを考えれば少しくらい減点したとこで、やはり100点を超えるのは問題あるまい。絶対のオススメ。

100

ウォルフ中村



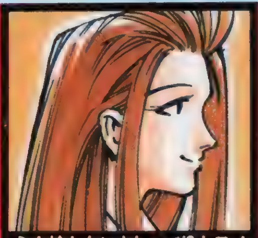
格闘・SPGの好きなベテラン

RPG等をレビューしていて、「詰まったけど解法がわからない」ことがたまにある。記事担当者より先に進んでいることが多いので（担当者は記事にできる"規制範囲内"までを深くやり込むのがふつう）、原則として自力で解かざるを得ない。しめ切りが迫っているだけに、つらいんだよねえ（泣）。

絵の量と質に圧倒された。だが行ける場所や✚キー操作がわかりにくいという欠点にもなっている。装備関係も不親切。購入時に装備できないし、パーティ内にいないキャラに装備させるにはパーティを組み直す必要がある（受け渡し等も同様）。なにかと登場するミニゲームもうざったい。このように不親切な点も少なくないが、それを補って余るだけの魅力があるのも確か。無駄な経験値稼ぎを必要としないバランスも○。

90

なんでもゆうこ



心を持たないおしゃべりムスメ

ガンガン売れてるようですねぇ『FFVII』。みなさんもやっぱりコンビニで買ったんですか？ 量販店ではすぐに売り切れちゃったらしいし、TVでもちょっとしたニュースとして取り扱われてたしで、さすが「FF」って感じですね。でもじつは私、未購入。ひとり乗り遅れちゃってサビシイ…。

これまでのシリーズとはちょっと違ったシリアス色で前半部分をグッと盛り上げて、中盤からは目的を持ちながら冒険していくっていうのがいかにも「FF」っぽい演出。そんな計算されたストーリー展開に感心しつつ、泣いたり怒ったりと感情移入しまくりのプレイが楽しめました。ただ、暗い画面の1枚絵の背景を歩くとき、通路と障害物の区別がちょっとつきにくかったので、迷ってけっこうウロウロしちゃいました。

85

Part2代表 ほやへ田島

それぞれのスペシャリストたち

もう最近は『FFVII』ばっかりで、その他のゲームにはなかなか手をつけられませんです。『ワイルドアームズ』とか『プリメ』とか、買っただけで遊んでないソフトが山ほどたまってます。パソゲーを含めればその数はさらに倍増するし…。とにかく、遊ぶ時間が欲しいです。

<レビュアー　ほやへ田島>
町中などでの移動がわかりにくいとか、パーティ編成やマテリア装備などがややこしいなど、そりゃ確かに欠点もある。だけど、楽しく遊んでいるうちにそんなことはまるで気にならなくなる。見た目はハデハデにパワーアップしていても、これまでの「FF」らしさはまったく失われていない。シリーズのファンだけでなく、すべてのRPG初心者の方にとくにオススメしたい。

95

レビュアー紹介

岩崎啓真
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエイター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
RCGやフライトシミュレータが得意な女性レビュアー。オススメはあまりつけない。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。AVGとボードゲームに少しあまいらしい。

がんの字
どんな難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。机で眠るのが趣味。

厚美清司
レトロゲーやヘンなゲームには人一倍精通している枯れたライター。実生活は干涸らびている。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

Z佐藤
本誌「エターナル～」などを担当。ついにギャルゲーにまで手を染めたオールラウンドゲーマー。

ネオ入道
入道はスポーツゲームが好き。入道はヘンな海外ゲームが好き。入道は携帯モノが大好き。以上。

城　イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意。

オヤジ西岡
3度のメシよりオヤジゲーを愛する奇特なライター。勉強に行くと言っては、原稿料をパチンコにつぎこむ。

ゆかマン
アニメや声優系ならおまかせの元祖床寝男。その手のゲームを始めると、床からつっこみを入れるヘンな人。

ウキキ松岡
電撃G'Sでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

ほやへ田島
「新スーパー」や「FFVII」、裏ワザを担当。最近では少しイヤなタイプのギャルゲー好きに転身。何故？

点数の見方 点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

第2部 Part 2

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

Part 2は、レギュラーを含め総勢14名のレビュアーから、各ゲームに一番精通している2人のレビュアーを選んで（または志願して）レビューを行うコーナー。その選択基準は、①本誌の攻略記事を担当している。②そのゲームにだれよりも詳しい。③そのゲームを愛している。などなど。もちろん、どんなゲームにも対応できるよう様々な人間を用意してるぞ。

トゥームレイダース

■ビクター/ビクターソフト■AVG
■2月14日■¥5,800

インカ遺跡やエジプトのピラミッドなどを舞台に、トレジャーハンターのレイラが活躍するAVG。

ゲーム自体はムチャクチャ面白い。距離感が計りづらいという3Dゲームの独特の問題を除けば、アクションのデキも極めていい。問題点としては、まず3D酔いを起こす人がいるのが確実なカメラの動き。次に難易度。この難易度はハンパではない。謎そのものがかなり難しいうえ、謎が解けたところでアクションがダメならクリアできないのだ。ということで、謎解きが得意で難しいACTが平気な人にのみオススメする。

85

3D空間をフルに生かしたアクションが楽しい。ポリゴン世界内を自由に動き回るのが爽快なのだ。トラップ関係も立体的な思考を要求されるため手ごたえがある。だが、見づらい視点がある、マップを表示できない（現在地がわからない）、戦闘時の行動に制限がある（通常時と同じ行動しかとれないため逃げながら撃つのが難しい）、といった難点もある。描き込まれたグラフィックのため敵が見づらくなることがある点も…。

90

ダンジョンがものすごく広くて迷子になるし、中盤からはアクションを組み合わせてクリア…なんてところが出てくるしで、はっきりいって難易度が高いゲーム。プレイしていてちょっとつらいところもあります。でも、恐竜やクマとバッタリ遭遇したときのスリルや、アクションをうまくこなせたときの心地よい満足感のほうがはるかに上まわっています。読み込みがステージ冒頭だけなのも、冒険に入りこめるポイント。

85

〈レビュアー　城イドム〉
ACT要素の強い、3D・AVG。ちょっとしたミスが死を招く絶壁でジャンプするなど、手に汗握るアクションが楽しめる。謎解きの奥も深いし、最短ルートでも5時間近くかかるというボリュームにも大満足。当たり判定にもまったく問題を感じなかったし、私個人としてはこれ以上ないくらい楽しませてもらった。ただ、アクション、謎解きともに難易度が高く、初心者には向かないと思う。

90

チョロQ 2

■タカラ■RCG
■2月21日■¥5,800

かわいい車が登場するRCG『チョロQ』シリーズの最新作。さまざまなコースでレースが楽しめる。

コースはバラエティに富んでいるし、パーツが必要になる必然性もあり、攻略のしがいがある。だが、リッジ系が得意な僕にはこのゲームの操作感覚が合わず、敵車の速さもきつく感じた。簡単に言えば難しい。さらに、パーツショップを探して町の中を走らなければならないのだが、これがまたわかりづらい。楽しいことは楽しいが、もう少し楽にしてくれてもいいのに。だが、なんにしてもいいゲームではあることは確か。

85

クセは強い（アクセルを押したまま曲がるとスピンする等）が、前作同様きちんと作られている。街の散策は面倒だが、隠しイベント探し（隠しコースも多数ある）は楽しいし、レース部分はパワーアップしていくのがうれしい反面、「貧弱な装備＆不慣れなコース＆強い敵」という三重苦を背負わされる序盤が鬼門。でも、ここさえ乗り切れば楽しくなる。地図を出すと視界が悪くなるのは×だけどね。専用の対戦モードも熱い。

90

前作同様にチョロQがすぐスピンしてしまうから、もうハラハラしっぱなし。慣れてくれば車を安定させるコツがつかめるんだけど、この操作感覚をチョロQゆえの特徴だととるか、それとも走行の爽快感をそぐマイナス要素だととるかは意見が分かれるところかも…。コースは変化に富んでいて走っていて楽しいし、なにより、チョロQタウンでショップめぐりするのがイイ気分。チューン費用も安くてグッド。

80

〈レビュアー　厚美清司〉
コースデザインが前作よりもはるかにいいです。春の山なんて、ある条件によって四季折々のコースに変貌するし、思わぬコースが続々と出現する展開がたまりません。チューンアップは、金銭面では前作よりもラクにはなっていますが、進行状況によって装備できるパーツが制限される点がシビアかな。でもグランプリも含め難易度は前作よりも易しく、隠し要素も多くて楽しいです。

90

三國志V

■光栄
■SLG
■2月14日
■¥9,800

歴史SLGの代表作『三國志』シリーズの最新作。新しいシナリオも追加されている。

ジュピター藤平

これまでのシリーズに比べるとCOMがかなり手ごたえあります。ちょっとスキを見せると、とことんまで追いすがってくるし。武将同士の相性もかなり深いレベルまで掘り下げられていて、登用や引き抜きの時は、それがバッチリ反映されてます。ある意味、このタイトルって究極のキャラゲーなので、ファンでない人は手を出さないでしょう。逆に、ファンなら買っちゃうハズ。それで正解です。残る問題は価格……ですか。

80

ウキキ松尾

すでに発売中のSS版と比べて、読み込み時間が短いし、操作性もいいのでプレイは快適。また、新武将がSS版では50人までしか作れなかったが、このPS版は100人も作成可能なのがうれしい。ただ、前作の『三國志IV』に比べて、難易度はかなり高くなっている（と私は感じた）。初心者にはオススメできないが、このシリーズをプレイしてきた人にとっては、なかなか手ごたえがあるバランスなんじゃないかな。

80

マジックカーペット

■EAV
■STG
■2月14日
■¥5,800

絨毯に乗った若者が主人公の、ファンタジー世界を舞台にしたSTG。

なんでもゆうこ

カーペットの操作がちょっとややこしくって、しかも反応が良すぎるから、なかなか思うとおりに飛んでくれません。呪文の切り換えもわかりづらいし、照準がないから攻撃が目標に当たりにくいしで、かなり人を選ぶゲームみたい。敵を攻撃しつつ陣地を守ったり、集落を育てたりっていうゲームの目的を、効率よく地道にこなしていく…っていうシミュレーション的な要素が楽しめる人なら、1度プレイしてみてください。

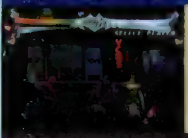
55

城イドム

STGっぽいスタイルはしているけれど、敵を倒してマナ（資力）を確保し、城（勢力）を大きくするのがゲームの主な流れ。その意味で、ノリはSLGに近いといえ、スピード感や爽快さはほとんど感じられない。難易度は実際そう高くないし、マニュアルなどの解説も充実しているので、ルールが把握できないといった心配は無用。ただ、どうもゲームが地味すぎて、攻略が単純作業化してしまいがちなのが、残念に思えた。

45

バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム



■アクレイムジャパン
■ACT
■2月14日
■¥5,800

映画『バットマンフォーエヴァー』を題材にしたACT。パートナーのロビンも活躍。

厚美清司

この難易度はメチャクチャです。確かに洋ゲーの多くは難しいのですが、このゲームの場合、よくわからない当たり判定に加え、ハメ殺されることが多くストレスがたまります。ハデな演出やキャラが入り乱れるゴチャゴチャなアクションは洋ゲーテイスト炸裂で好きなんですが、この「ハメ殺し」がすべてをぶち壊している感じですね。バットマンより、キックの強いロビンのほうがプレイしやすいので少しはラクですが。

30

TAC★

バットマンはやっぱりイカス。でも、見た目だけで手を出しちゃうと、後悔するかも。動きもバランスも、この上なくおおざっぱ。アイテムを拾ってゲージをためると、勝手にボム系の技が発動。真面目に攻略しようとするとどうにもならなくて、レバーとボタンをガチャガチャやってるといつのまにやら進むか死ぬかしている、アメリカ人の好きそうな（←偏見）内容です。5点はバットマン＆ロビンへのご祝儀ということで。

40

LOVE GAME'S ～わいわいテニス～

■Tears
■SPG
■2月14日
■¥5,800

日本プロテニス協会監修による、リアルなデータがウリのテニスソフト。

厚美清司
プレイの感覚はナムコの『ファミリーテニス』や『ワールドコート』に近くスピーディなラリー戦となる傾向があります。ポイントを得たショットのパラメータが成長するのですが、最初の設定を間違えるとかなりツライ展開になってしまいます。サービスエースがほとんどきまらないとか、COMがインチキくさいショットを打つなど、問題点はあるものの熱いラリーが楽しめるという点で個人的には好きですね。
70

ネオ入道
やっぱり単純にポンポン打ち合えるテニスゲームはいいです。マジでいいですよ、これ。「PSのテニスゲームと言えば？」そりゃ『スマッシュコート』でしょうけど、このソフトには十分それに次ぐ二番手の位置を獲得できる楽しさがあります。直感的にわかりやすくて、練習すればしただけうまくなれること。これがSPGの絶対の基本でしょう、やっぱり。リアル志向ばかりがSPGの進むべき道ではない！　もう、大好き。
90

TOP GUN FIRE IT WILL！

■メディアクエスト
■STG
■2月14日
■¥5,800

映画「トップガン」を題材にしたSTG。ドッグファイトの雰囲気が存分に味わえる。

TAC★
フライトシミュレータ系のひたすらシビアなヤツじゃなくて、リアルな雰囲気を気軽に楽しめる操作感覚が◎。ただし、処理はわりとぎこちない感じだけど。OP(オープニング)に"DANGER ZONE"を使っているぐらいで、あの映画を思わせるいかすストーリーもある。本物の映像を多用したムービーも、悪くないぞ。コマンド技みたいな入力で各種の特殊機動が使えるんだけど、取説には1種類しか書いていないのには困った。
60

城イトム
映画「トップガン」のムービーがふんだんに使われているのは、ファンにはうれしい限り。グラフィックが地味なのでやや損をしているが、フライトシミュレータが好きな人によると「戦闘機らしい動きは細かくシミュレートされている」とのこと。操作そのものは手軽に行えるけれど、敵の攻撃などがややシビアで、難易度は高めだ。スピード感や破壊の爽快さはほとんどないので、3D・STGとしては期待しないように。
70

ハームフルパーク

■スカイ・シンク・システム
■STG
■2月14日
■¥5,800

コミカルな雰囲気が楽しめるSTG。有名声優の菊池志穂や菅原祥子のボイスは必聴。

がんの字
コミカルというよりファニーSTGと形容した方がニュアンスとして合っているかも（あくまでも個人的な感想）。人気声優の起用で話題を集めているゲームだが、実際に遊んでみるとSTGとしての完成度もかなりのレベルに達している。4種類のウェポンとボムを状況によって使い分けながらステージをクリアしていく、戦略性の高いゲーム展開に思わず熱くなってしまうのだ。ゲーム全体に香り立つ奇妙なセンスがまたイカス。
75

城イトム
簡単なモードなら初心者でも遊べるし、難度を上げれば上級者でもけっこう手こずる。独特のスコア稼ぎシステムが秀逸で、ハイスコアを意識すると、その奥深さのトリコになってしまう。ただ、全体的によくできている作品とはいえ、スコア稼ぎシステムを除くと、スタイル、グラフィックなどがやや古いという印象がぬぐえない。オマケとして収録されている対戦型のミニゲームは、そこそこ楽しめるデキって感じ。
80

GUNSHIP

■メディアクエスト
■SLG
■2月21日
■¥5,800

ヘリコプターによる戦闘をリアルに再現したSLG。難易度を細かく設定できる。

なんでもゆうこ
基本的な操作は意外と簡単、しかも難易度があまり高くないから、すんなり入りこめます。アーケードモードだけじゃなく、兵器を搭載したり小隊の指揮をとったりできるシミュレーションモードもあるし、この系統のゲームが好きな人には、かなりウケルかもね。ただ、いっぺんに読み切れないくらいメッセージが出る、それが微に重なってかえって邪魔になるっていう点はマイナス。敵味方の区別がつきにくいこともあるし…。
75

城イトム
実際に自機を動かす前に、ヘリコプターの設定などをいろいろ決めなくてはならないなど、とにかくマニアックな作りになっている。フライトシミュレータなどに馴染みのない人は間違っても手を出さないほうがいいだろう。ただ、そんな敷居の高いゲームながら、（適度なモードを選択すれば）恐ろしい攻撃が待ち受けているというわけでもない。システムが飲み込めるなら、プレイに支障はないはずだ。演出は全体に地味。
60

今回の総評&次回展望

さて、大作RPGのレビューも終わりちょっと一息。なんていっていられない、新作ゲームのラッシュが始まりそうです。レビュアー陣も気を引き締めてガンバル…そうです。

さすがに大作の名に恥じない評価が集まった『FFⅦ』のレビュー。アラ探しをすれば、確かに細かい部分で気になるところは、あるかもしれませんが、それもグラフィックや演出面などすべてにおいて最高水準にある『FFⅦ』だからこそ気になるという程度にすぎないでしょう。素直な気持ちで、ものすごくできのいいRPGを堪能してみてください。また、今回はその影に隠れてしまうにはあまりにおしい、AVG&RCGの秀作がそろいました。『トゥーム』は、3D・AVG好きにはこたえられない内容。見た目が地味なぶんソンな感じですが、歯ごたえのあるゲームを求めている人には自信をもってオススメします。前作がロングセラーになっている『チョロQ2』も、楽しさ、ボリューム感とも格段にアップ。続編を期待していた人を絶対に裏切らない内容なので、こちらも併せてオススメします。Part2からも『三國志Ⅴ』、『わいわいテニス』の2タイトルをオススメしておきます。

次号では、光栄初のオリジナル格闘ACT『三國無双』などを予定。歴史SLGでは定評のある光栄が、自社キャラ（？）ともいえる題材でのぞむ格闘ACTのデキはいかに？

岩崎啓真

最近はおいしいレビューばかりだが、その中でも今回は極めつけにおいしかった。まずPSユーザーなら『FFⅦ』は必見。好き・嫌いの問題ではなく、ついにゲームもここまで来たと感じられる。次に、『チョロQ2』。ただし、これはリッジ系の走りに慣れている人にとってはかなりキツいゲームかもしれない。あと、難易度の問題があるが、ACT＋AVGに魅力を感じるなら、『トゥームレイダース』もオススメ。

なんでもゆうこ

今回はPart1でレビューした3本が、楽しくプレイできたなぁ。特に印象に残っているのは『FFⅦ』。中でもレッドⅩⅢのイベントは、思わずジーンとして涙しちゃいました。今度は自分で購入してゆっくりと遊びたいものですね。次にオススメするなら『トゥームレイダース』かな。広大なダンジョンを探検して、なにかを発見できたときが最高にウレシイんです。洋ゲーならではの難易度の高さにはこの際目をつぶって、ぜひプレイしてほしいなあ。

ウォルフ中村

『FFⅦ』は「PS化でこう変わるだろう」という私の予想を上回っていた。だが、視点によってはカーソルが出ない、ユフィらが隠れキャラ扱いなどの気になる部分や終盤の物語展開が好みに合わない（涙）点も…。戦闘時間も長めだし、敵とも結構出会う。ただ、戦闘中が忙しいためか、そう気にならなかったけど。私はクリアに43時間かかったが、やり残したイベントもあるので60～70時間は優に楽しめそう。今号も豊作で、高得点ばかり。喜ばしい限り。

Part2代表 ほや八田島

今回の担当は1本だけでしたが、なにしろその1本が『FFⅦ』だったので、他のゲームを試してみる時間がありませんでした。どうもスイマセン。でも、とりあえず今月はもう『FFⅦ』だけで十分じゃないかと思います。しっかりやり込めば2～3週間くらいは遊んでいられるでしょうし。発売前からいろいろ言われていましたし、発売後もいろいろ言われていますけど、これまでのシリーズが楽しめた人なら、十分すぎるくらい楽しめると思います。

ビックリPS新記録

特集編 オリジナルの"超ワザ"開発を夢みる人へ㊙情報を紹介

今月は、過去に登場した超ワザ発見の秘密を中心にお届けするぞ。なお、このコーナーでは、正式募集をかけている種目だけでなく、右ページの欄外で紹介されているようなゲームなども幅広く募集を行っている。PSゲームの記録なら、何でも受け付けているので、奮ってハガキを出してみよう。

▲今月は森田郁野さん（埼玉県）のおハガキを紹介。

好記録を生み出す"超ワザ"は、いかにして編み出されたのか

攻略データの管理が記録を生み出した

『ときめきメモリアル』アルバムアタック枚数稼ぎポイント

アルバム枚数稼ぎの第1人者と思われる柚生有里氏（33号で登場）。彼の攻略作りのノウハウをお聞きしてみた。

「私は、人より早くそしてスゴいことをやるのが、趣味みたいになってるんです。いつからお誘いをかけてもらえるかとか、写真がループするのはどうしてかとか、内部処理のしくみをいつも考えながらプレイしてました。その調査データをもとに、ゲーム中3年間のカレンダーをパソコンに打ち込んで、この週はこれをやって、この日にこれを発生させて…って全部シミュレートしました。そんな過程があって、あの記録を作ることができたんです。」

◀最初の設定から練り込まないと大記録達成はありえない。

どんな技なの？
アルバムに収録される枚数の上限や、他キャラの写真の影響を解き明かした攻略ノウハウ。詳しくは32号P.121で。

人並はずれた研究心が"ワザ"を究める

『レイジレーサー』～ブレーキングスタート

ステップ①コーナーリング研究

このスタート法を完成させた平出武志氏に発見までの過程を伺った。

「急なカーブで、わざとイン側の壁にこするように当てると、ドリフト時よりも速く曲がれるんです。これを研究中に、衝突直前にギアを下げてみたんですが、速度の変化になんとなく違和感を感じまして。そこで早速ビデオで確認してみました。」

ステップ②珍現象の検証

「この違和感を詳しく調べてみた結果、『レイジ』での速度はエンジン回転数で決められるのではないか、と考えつきました。この仮説が正しいかは、今も確証はないんですが。」

ステップ③スタートへの応用

「その原理をスタートに応用して、2～3速でのBSを発見しました。その後、ホイールスピンの時間を延ばす（ブレーキを使う）ことを思いつき、BS成功に到ったのです。」

▶スタート直後に早くもこのスピード！（再現は編集部）。

どんな技なの？
通称BS。スタート直後に急加速を得られるワザで、詳細は40号に掲載しているぞ。

偶然起こった現象が"ワザ"の始まり

『モータートゥーン・グランプリ2』～バック走行～

〝バック走行〟を見つけた、MRX氏（31号で登場）。この奇抜な走行をいったいどうやって見つけたのだろう。「息ぬきに、友達と対戦プレイをやっていたときに見つけました。相手と接触してクラッシュしたときに、たまたま後ろ向きで走るような状態になっちゃったんですが、そうしたらいつもより速く走れていることに気がついたんです。だから、見つけられたのは、本当に偶然だったんですよ。」

それを見落とさず、そして実際に応用を試みたのは、まさしく彼の実力。〝運〟を逃さないのも、スーパープレイヤーの条件のひとつかもしれない。

◀これがワザ存在の証拠写真（再現は徳永幹夫氏）。

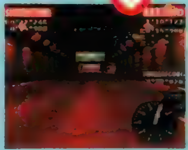
どんな技なの？
ラプターで後ろ向きに走行すると、本来のトップスピードより20km/h以上も速く走れてしまうというワザ。

そして超ワザの探索はまた続けられる…

スクープ 『レイジ』の加速ワザ"SDU（シフトダウンアップ）"が発覚！

新明幸治氏から驚異のワザ〝SDU（シフトダウンアップ）〟が報告されたぞ。このワザは5速以上のギアでは走れない上り坂を、ほぼ5速の最高速で走り抜けられるというもので、上り坂にさしかかったら、「6速→5速→わずかな時間をおいて→6速→5速…」という操作を繰り返せばOK。存在の確認がとれている車種は、ペガースだけだけど、他車に応用することもできるかも!?　目下調査中なので、短縮タイムも未知数のSDU。さぁ、早速試すべし！

▶ここでシフトを5速6速と交互に入れまくる。



◀普通ならあり得ないスピードを見事にキープできるのだ。

●強者への褒美●参加者が600人以上の種目なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、599～150人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、149～50人で「1～3位に500円」、49～20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者100名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選でそれぞれ1名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるぞ（参加者20人以下の場合は賞金はなし）。

挑戦者募集中　好きなゲームで自分の腕を試してみよう

ハガキに書くこと　記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・年齢・申請記録（内容は種目ごとに違う）」を書いて送るだけでOK。同じ人が同じ種目に再申請する場合は「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストを書き添えるのも大歓迎だ（封筒で複数のハガキをまとめて送ってくれてもいいぞ）。

申請ハガキのルール　申請記録は、原則としてハガキか、ハガキサイズの紙に書くこと（意見などを伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便箋なども認めている）。ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール　1人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。入賞した場合のみ、不正がないか確認のために〝編集部から連絡の上で〟証拠になるメモリーカードかビデオテープ（種目ごとに異なる）を送ってもらうからね（確認後に返却します）。

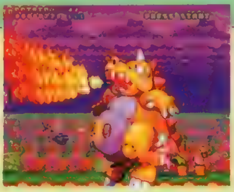
目下募集中　レイストーム

ルール　エキストラモードでスコアを競う。自機は最初から選べるどちらを使ってもOKで、コンティニューも使って構わない。難易度も好きなように設定していいぞ。

申請記録　『レイストーム』と明記して「スコア/選択した自機/選択した難易度」を書こう。申請とは直接関係ないけれど、プレイをビデオに収めてくれているとうれしいな。

しめ切り▶4月7日必着　入賞時の確認▶メモリーカード使用

募集開始　ハームフルパーク



ルール　〝1PLAYER〟モード（難易度ノーマル）でのスコアを競う。コンティニュー、2P乱入は不可とするので要注意。

申請記録　『ハームフルパーク』と明記して「記録」を書こう。なお、コンティニューしてないかは、スコアランク画面で確認可能だ。

特別賞品　菅原祥子さん、菊池志穂さんの直筆サイン賞品ほか、特別賞品がワンサカ登場！　その詳細は次号で正式発表する予定だ。

しめ切り▶5月6日必着
入賞の確認▶メモリーカード使用

目下募集中　女性プレイヤー専用の種目

レイジレーサー

ルール②　この種目は、女性プレイヤー専用なので注意。競技ルールと記録のしめ切りは『レイジレーサー』のルール①と同じなのだ。

申請記録　『レイジレーサー』と明記して「ルール②/記録/使用車種/ATかMTか/ネジコン使用か否か」をハガキに書こう。

ソウルエッジ

ルール②　この種目も、参加資格があるのは女性だけなのだ。競技ルールと記録のしめ切りは『ソウルエッジ』のルール①と同じだぞ。

申請記録　『ソウルエッジ』と明記して「ルール②/記録/使用キャラ/使用武器名」を書いて送ろう。使用した技なども解説してくれると、なお良し。

入賞の確認はメモリーカードと…
女性であることを証明するもの（免許証など）のコピーと、電話で攻略技術に関する簡単なインタビューをお願いする予定。

賞品　この部門はトップには、特別に希望のPSソフトを1本プレゼントするぞ。参加者の数に応じてプレゼントが増える可能性アリだぞ。

目下募集中　ファイナルファンタジーVII

ルール　主人公のレベルが最高値99になるまでの時間（直後のセーブタイム）を競う。また、ミニゲームのスノーボードのタイムアタックも3種のコース別に募集中。新しい競技種目の提案も大募集中だ。

申請記録　『FFVII（レベルアタックまたはスノボ・コース名）』と明記して「記録」を書こう。次号では獲得したマテリアの種類・数を競う種目など、やり込み度を競う種目も募集開始するのでお楽しみに！

しめ切り▶4月7日必着　入賞時の確認▶メモリーカード使用

目下募集中　ソウルエッジ

ルール①　タイムアタックモードでオールクリアまでのタイムを競う。使用するキャラは裏技使用時も含むどのキャラでも構わないぞ。エッジマスターモードで入手した武器の使用もOKだ。

しめ切り▶4月7日必着
入賞時の確認▶メモリーカード使用

全参加者の記録を発表！

申請記録　『ソウルエッジ』と明記して「ルール①/記録/使用キャラ/使用武器名」を書こう。競技は全キャラ共通で行うけれど、キャラ別の集計も行うので、奮って参加しよう。

レイジレーサー　目下募集中

ルール①　タイムアタックモードで、LAKESIDE GATEのトータルタイムを競う。使用する車はGPモードで使用できる10車種。チューンナップは自由で、EXTRAで出現する3車種は使用不可。

しめ切り▶3月4日必着
入賞時の確認▶メモリーカード使用

全参加者の記録を発表！

申請記録　『レイジレーサー』と明記して「ルール①/記録/使用車種/ATかMTか/ネジコン使用か否か」を書こう。

旋回カーが有利！

ルール③　タイムアタックモードで、OVER PASS CITYのトータルタイムを競う。使用する車はGPモードで使用できる10車種。チューンナップは自由で、EXTRAで出現する3車種は使用不可。

申請記録　『レイジレーサー』と明記して「ルール③/記録/使用車種/ATかMTか/ネジコン使用か否か」を書こう。

加速カーが有利！

しめ切り▶4月7日必着　入賞時の確認▶メモリーカード使用

ルール④　タイムアタックモードで、THE EXTREME OVALのトータルタイムを競う。使用する車はEXTRAで新たに出現する3車を含む13車種のどれでもOK。チューンナップもご自由に。

申請記録　『レイジレーサー』と明記して「ルール④/記録/使用車種/ATかMTか/ネジコン使用か否か」を書こう。

高速カーが有利！

しめ切り▶5月6日必着　入賞時の確認▶メモリーカード使用

挑戦の受け付けは
〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5階
電撃プレイステーション編集部
「ビックリPS係」まで

掲載予定
3月4日必着まで▶Vol.44で発表
4月7日必着まで▶Vol.46で発表

●「トゥームレイダース」でも、インカの全4面での合計クリアタイムを募集中（それ以外の全ステージでの記録も集計予定）。ゲーム名を明記して「インカ1〜4面の合計クリアタイム／各ステージのクリアタイム」あるいは「ステージ名（ローマ以降で申請する場合)／クリアタイム」を書こう。●「パラッパラッパー」でも各ステージのスコアを募集中。ゲーム名を明記して、「選んだステージ／記録」を書こう。●「レイトレーサー」でもチェイスモード（ノーマル）のクリアタイムを募集中。ゲーム名を明記して「クリアタイム／使用したマシン」を書こう。

4色奴隷 COLORのどれい

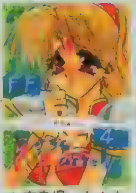
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5F「DPS4Cど」係

カラーイラストのことなら「4Cど」におまかせください。極彩色の天国でキミも貴方もいい気持ち。さて、今号のサ　エさんは？　ってなんだかワケかわかりません（笑）。

▲大阪府　月鏡さん：やさしい感じのタッチが、彼にピッタリなのはいいんですが…♥これだけ薄いと、キレイに印刷されるかが心配です。

▼埼玉県　鳥さん：最近のコスチュームはステキすぎますよねぇ。実際にこんな服でいられたら（忠実に再現したら）、どきどきです。

▲千葉県　木村吉伸さん：大人気。『レイジレーサー』と言えば麗子さん。どこかのＤＫ−56さんよりも正直かわいいですしねぇ。


▲広島県　たかたかさん：シナリオアレンジは？

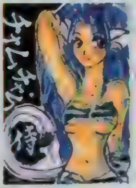
▼神奈川県　柴田絵里さん：そろそろ続編は……？

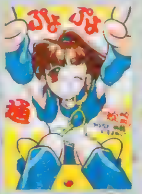
▲北海道　晴臣さん：手ののばし方と表情が○です。

▼静岡県　椎名奈々さん：次回作ははたして？

▲岩手県　碧並空さん：ちらっときそうでドキドキ？

▼愛知県　相川なおさん：成長も早い？？　猫？



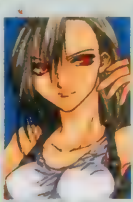


▲北海道　鈴城芹さん：カーくんの位置が微妙です。

▼埼玉県　よしかづさん：続報に期待しましょう。

▲愛知県　ゆきのさん：限定版予約殺到らしいです。

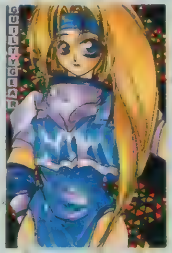
▼愛知県　早霧司さん：ゲームの彼女はこんな感じ？


▲秋田県　まいまいさん：軽装でも無敵な彼女。

◀大阪府　櫻井響さん：忍者なんでしょうかねぇ？　この服装の元は。それにしてはH。

◀東京都　アウーさん：2Pカッコイイですよねぇ。鉄板のくみ合わさり方が渋いです。

▼埼玉県　矢渡さん：化学薬品で攻撃ですから……かなり危険ですよねぇ。硫酸とか塩酸とか、かけられた方はかなり痛いです。女の子ですし。顔なんかにかかったら……一生もの。あ、もしかしたら新開発のお肌に優しい硫酸とか使ってるのかも。って炎出てるし爆発もしてるって（笑）。



▲長野県　由貴恵さん：続報まだですかねぇ？　期待ふくらみます。

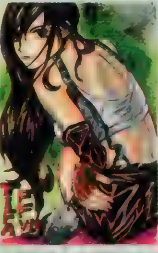
▶兵庫県　凪愛弓さん：いまいち盛り上がりにかけてますが……？　これからでしょうか？

▶埼玉県　HAPPYさん：明日に向かって駆けてます。貴方の「FF」はこんな感じですか？

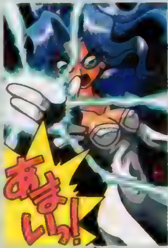
▲神奈川県　貞雅さん：そろそろ発売を感じさせるような、発表が欲しいですねぇ……。

◀北海道　TOMYさん：ポリゴンなのにあのムービー。ブルルンときてますからね。OKです。

◀広島県　宮野くりすさん：格闘の方は……RPGに期待しましょう。ネタが京都動乱編ですし。

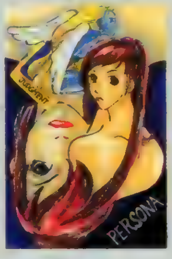

▲福岡県　多田野丼さん：後ろ姿が妙に色っぽいティファさん。肌出すぎデスよね？

▶千葉県　ちゃっぷ2世さん：誰かのために戦う人は強いですからねぇ。信じてるわけです。彼女。



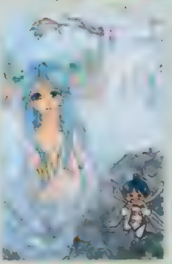
▲東京都　卯月渉さん：彼女も忍者。健気な忍者。でもHな衣装。ステキです。

▶岐阜県　中村由花子さん：真実の、真実の自分は見つかるモノなんでしょうか？　わからないです。



▲沖縄県　Ke太郎さん：悲しげな目でチェーンソウ。大胆。

◀大阪府　草薙じゃんぬさん：そろそろ「2」は？　って要望が増えてきてます。ガンガンです。

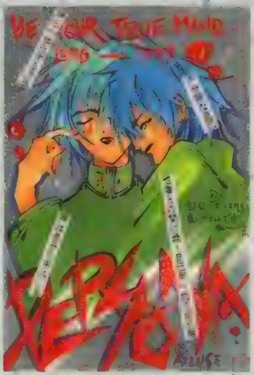


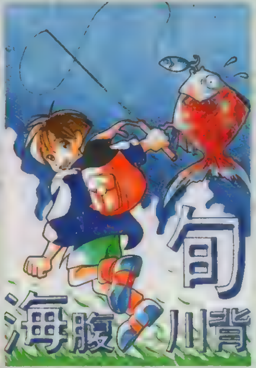
◀埼玉県　うにさん：ウズは……慌てるんでしょうか？　妖精で雌雄ないらしいです。どうでしょう？

◇カラーイラストの基本：読者様のカラーイラストで構成されるこのページですが、2、3、耳寄りな情報がございます。いる、いい？　よろしいですか？　①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので、色えんぴつなどを使用する時は要注意。かなり濃く書かないとダメ。②：掲載されるとポイントが加算：ルールは

▶福島県　橘佳珠沙さん：ちょこは「I」でドーピングアイテムを食べさせるとまさに無敵です。

▼滋賀県　とおの彼方さん：そして主人公は髪型の謎に悩むのです。





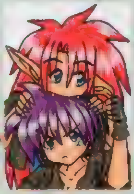
▲東京都　まつきおサンさん：自分も釣ってしまえる魔法のルアーです。

▲神奈川県　U－ROさん：ゲームプレイした人には何となくわかる感じのエアリスです。イラストやイメージよりも元気が良くて、ちょっと変で。エンディングを向かえたとき、その印象は変わるのでしょうか？　「FFVII」プレイ後のハガキもお待ちしています。

▼福井県　亀霧なみさん：発売は？延びたりしない？

▲千葉県　秋本一樹さん：帽子は無くても……光？

▼群馬県　モアイデシさん：食べちゃダメなような。



▲福島県　花塚純子さん：ちゃんとした「ウィザードリィ」出ませんかねぇ（トホホ）？

▼石川県　バラ族さん：負けちゃったんでしょうか？　清々しげですけど……。

▲秋田県　神無月セイさん：続編発売も決定しましたし。後から限定版はもうやめましょ？

◀長野県　湖山たみさん：走り出してるてカッコイイのです。それにしても彼女、コギャルなんでしょうかね？え？　違う？　では何者？

◀宮崎県　風水りあさん：なぜ「卒業」のキャラは桜が似合うんでしょう……単純に時期が合ってるから？いつの間にそういうイメージが付いちゃったんですかねぇ？　大塚さんは元気がいいのでヘソ出しでもバッチリなのです。

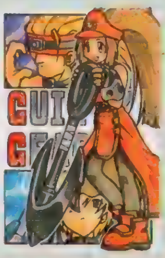
▶愛知県　麻里子騎士団さん：少しツメが甘かったような……イロイロ入ってるんですけどねぇ……。

▶北海道　TOMYさん：「サガF」はどんな冒険を体験させてくれるんでしょう？

▶岩手県　草くじらさん：元妖精ですから、キラキラになってても何もおかしいことなどありません。

◀大阪府　鈴乃谷凪宮さん：シンジアね、の「ね」がポイントです。あと「おにいちゃん」ですか？

◀大阪府　紅阿夏さん：ホレですか。ネクタイもなかなかカッコイイですよね。大胆だし。



◀埼玉県　よしかづさん：錨はなかなか大人気です。変でカッコイイですよね。かなり。

◀東京都　ヘルカオスさん：キャラゲーはサービスが命。たくさんワクワクしたいものなんです。

◀東京都　成瀬祥雄さん：なんで？　マークがボンボン持ってるんでしょう？　そういう役ですけど（笑）。

移植化計画出張版

移植希望はこのコーナーで受け付け、PSに移植してほしいソフトがある場合は、ハガキを送ってください！　詳しくは今号201ページを！

135ページのPSの奴隷に準拠してます。③：掲載されれば、絶対何かがもらえる：採用のポイントに関しては今号136ページ参照。④：封書もOK：イロイロなコーナーあてのハガキを、1通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。あて先　〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8　東京YWCA会館5F　DPS「4Cど」係

企画・開発・販売　株式会社テイジイエル　本社/〒530　大阪市北区松ヶ枝町1番3号　高栄松ケ枝ビル　TEL(06)353-0651　©TGL1997

電撃 Play Question プレイクエスチョン

1997 HOW TO WIN

ゲームをクリアできなくてモヤモヤしているアナタ。そんなアナタのためにこのコーナーはあるのです。これさえ読めば気分スッキリ、明日はホームランだ！

ドラゴンナイト4

見た目とは裏腹に、かなり難易度が高いこのゲーム
今回は「親密化イベント」とともに各ステージを大攻略！

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	2月7日（発売中）		

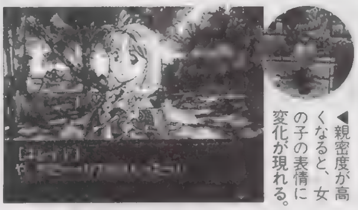
PS, I ♥ YOU! WRITER'S COLUMN

ＰＳ版『ドラナイ４』を、ただのギャルゲー、ただの移植と思って侮ると痛い目にあうぞ。戦闘のバランスが大幅に変更され、本格派のＳＬＧに仕上がっている。ちょっとＳＬＧをかじった程度では、ユニットを失わずにクリアするのは不可能に近い、キツ～イバランスになっている。オイラ自身は、初めはギャルゲーなのにこの難易度は行き過ぎ（今でも思ってるけど……）と感じていたが、プレイしているとヤリ応えが出てきて楽しくなった。今回の攻略が、お役に立つといいんだけど……。（さ）

PSオリジナルシステム「親密化イベント」で好きなあの子とラブラブ♡

◉「親密化イベント」とは？

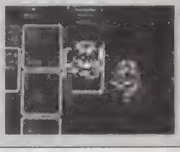
各街に配置されたハートマークの場所に行くと、パーティに加わっている女の子を呼び出して会話ができる。同じ女の子と何度も会話をすればキミに対する親密度（画面では女のコの表情の変化で表現）が上がり、文字どおり親密になれるってワケ。



◀親密度が高くなると、女の子の表情に変化が現れる。

♡♡♡「親密度」が上がるといいことが…♡♡♡

女の子との親密度がかなり高くなると、戦闘時とエンディングに変化が起こる。戦闘時は、そのキャラが主人公の攻撃範囲内にいると、敵の攻撃を受けにくくなるのだ。主力になる魔法隊や弓隊のキャラの親密度を上げておくと、戦闘が楽になるぞ。また、エンディングに関してはキミの目で！



◀ラブラブのキャラは、主人公に隣接させること。

◉街ごとの「親密度」の上がるキャラ

ここで紹介している表は、各街で呼び出して親密度を上げることのできる女の子リストだ。また、「ある程度親密度が…」とあるのは微笑んだ表情、「かなり親密度が…」は赤らんだ表情のとき。

街名	キャラ名	条件
ユリシーズ	ナターシャ	三択でCを選択
	ネレイド	三択でBを選択
ラビニア	ナターシャ	なし
	ネレイド	三択でCを選択
	ネプチューン	なし
トリアノン	サラ	仲間になったら呼び出し、三択でCを選択
	マルレーネ	キスイベントのあと。三択でAを選択
シーボーズ	マルレーネ	なし
	クラリス	三択でBまたは、Cを選択
	メイフェア	三択でBまたは、Cを選択
	パンドラ	なし
	サラ	なし
カラーブ	ナターシャ	三択でCを選択
	ネプチューン	なし
ロンボニ	マルレーネ	三択でCを選択
	ビアンカ	三択でBを選択
	クラリス	三択でBを選択
	メイフェア	三択でBを選択
ミシエル	マルレーネ	なし
ホビット	マルレーネ	三択でAを選択
	ビアンカ	エトとのキスイベントを見たあと
	セイラ	三択でAを選択
	ナターシャ	三択でCを選択
	ネレイド	三択でAを選択
ブレイズ	マルレーネ	エトと会話をしたあと
	パンドラ	三択でAを選択
	ネレイド	なし
	ネプチューン	三択でAを選択
名もない孤島（1日目）	マルレーネ	三択でCを選択
	クラリス	三択でCを選択
	メイフェア	三択でBを選択
	パンドラ	なし
	サラ	ブレイズで呼び出している（※）
	ナターシャ	三択でAを選択、Bを選択
名もない孤島（2日目）	マルレーネ	三択でBを選択
	ビアンカ	前日に呼び出している（※）
	ジーナ	なし
	ネレイド	三択でAを選択
	ロザリンド	なし
タスタ	マルレーネ	三択でCを選択
	ビアンカ	三択でCを選択
	ナターシャ	三択でBを選択

街名	キャラ名	条件
ドラゴンの砦	ベイリット	なし
ドワラル	ベイリット	なし
	マルレーネ	なし
	ビアンカ	なし
	ジーナ	三択でBを選択
	ターニャン	三択でBを選択
	ネレイド	三択でBを選択
	ロザリンド	会話したあと。三択でAまたは、Bを選択
ポー	ベイリット	三択でBを選択
	クラリス	なし
	メイフェア	なし
	ジーナ	ある程度親密度が高い。三択でCを選択
	パンドラ	ある程度親密度が高い
	セイラ	なし
	ターニャン	なし
	ナターシャ	なし
ディノ	ベイリット	ロイドンが仲間にいる。三択でCを選択
	マルレーネ	かなり親密度が高い
	ジーナ	ドラゴンの砦でキスをしている。三択でBを選択
	パンドラ	三択でBを選択
	ターニャン	三択でAを選択
	ロザリンド	三択でCを選択
マルクス	ベイリット	会話をしたあと
	マルレーネ	かなり親密度が高い
	ビアンカ	三択でCを選択
	クラリス	三択でAを選択
	メイフェア	三択でAを選択
	ジーナ	ドラゴンの砦でキスをし、かなり親密度が高い
	パンドラ	三択でBを選択
	セイラ	会話をしたあと。三択でBを選択
	ターニャン	ある程度親密度が高い。三択でBを選択
	ネプチューン	三択でAを選択
	ロザリンド	かなり親密度が高い。三択でBを選択
リーゼン	ビアンカ	マルクスで呼び出している。かなり親密度が高い
	クラリス	ある程度親密度が高い。三択でCを選択
	メイフェア	ある程度親密度が高い。三択でCを選択
	ジーナ	ドラゴンの砦でキスをしている
	パンドラ	ある程度親密度が高い。三択でBを選択
	サラ	三択でBを選択
	セイラ	ロイドンが生きている
	ターニャン	かなり親密度が高い
	ナターシャ	会話をしたあと。ある程度親密度が高い
	ネレイド	ある程度親密度が高い。三択でCを選択
	ネプチューン	かなり親密度が高い。三択でAを選択
	レア	三択でBを選択
	ロザリンド	かなり親密度が高い

●（※）印が付いているものは、前の街で呼び出す（親密度は変化しない）ことが必要なものです。

ポイント Q&A

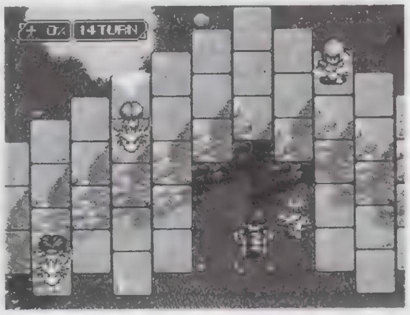
Q：親密化イベントについて、もっとくわしく教えて下さい。
A：各キャラクターの親密度は、呼び出したときの表情でわかるようになっている。呼び出してすぐ帰ってしまうのは最悪、不機嫌な表情も×。ほほえんでいたり、頬を赤らめて登場したときはキミにラブラブ状態ということだ。ただ、その状態になったからといってあまり呼び出さないと下がってしまうぞ。

©エルフ 1994 ©バンプレ企画 1997 ©BANPRESTO 1997

超ムズの戦闘を勝ち抜くために…隠しアイテム&ワンポイント攻略!!

◉まずは戦闘の基本を押さえておこう

戦闘においての優劣は、キャラクターのステータスの強さよりも、1ユニット内で生き残っている兵士の数によって大きく左右される。例えば、攻撃、守備力ともに200のユニットでも残り兵士が2だった場合、明らかにステータスは劣るが無傷のユニットと戦うと負けてしまうケースがあるのだ。もし、同じ兵士の数だったとしても、よほどステータスに開きがない限り無傷で勝つのは難しい。そこでポイントとなるのが、いかにダメージを受けずに戦うかということ。各ユニットの攻撃には射程が設定されているので、これを考慮した作戦が重要。敵の射程に対して、それよりも長い射程を持ったユニットで攻撃を仕掛ければ、反撃を受けずにすむというワケ。また、魔法隊や大砲隊は、射程距離こそ他のユニットより長いが、攻撃できる範囲が限定されているため、近接攻撃に弱い。このようなユニットを敵にした場合は、敵の射程ギリギリまで近づき、隣接して攻撃を仕掛けるのがよい。移動力のある忍者隊や、主人公のカケル&エトがオススメ。この射程と数の方式を常に頭に入れて戦えば、どんな強い敵が登場しても切り抜けることができるぞ。



◀◀自分のユニットを動かす前に、進行方向にいる敵のユニットの移動範囲と攻撃範囲をしっかりチェック。敵の間合いに入らないギリギリを狙って、ユニットの移動をしよう。

回復の泉を利用しよう！

このゲームには、戦闘中にユニットを回復するアイテムがない。回復する手段は、僧侶隊とマップに配置された回復の泉のみ。しかし、僧侶隊は1周目には登場しないので、回復の泉に頼ることになる。傷ついたユニットを回復の泉の上に移動させ1ターン待つと、完全回復することができる。ただ、回復の泉付近には敵のユニットが陣取っているケースが多いので、泉に近づくときには注意が必要だ。

また、回復の泉は敵陣へ攻めるときの進行ルート上にあるので、いち早く押さえることが戦いを有利に進めるカギになるぞ。回復の泉を押さえてしまえば、そこを拠点にして付近にいる敵のユニットをラクに倒すことができる。

◀回復の泉は便利だが、1つのユニットずつしか回復できない。また、回復中は敵の攻撃を喰らいやすいので注意しよう。

隠れたアイテムでパワーアップしよう

いくら数的優位に立っても、やはり攻撃に直接関係してくるのはステータスだ。キャラクターのステータスは、戦闘でのレベルアップの他にも、隠しアイテムで上げることができるのだ。隠しアイテムは、右に紹介している4種類の種。この種は街や村、戦闘マップに隠されている。街や村では家のタンスや本棚、またはワラの山、木箱などを調べてみると見つけることができる。街で入手した種は、任意でキャラクターに振り分けることが可能。また、戦闘マップ上に隠されている種は、その場所にユニットを移動すると取ることができ、入手したユニットに種が使われる。今回は、マップ別に入手できる種の種類と座標を掲載しているので参考にしてほしい。取るユニットを考えて！

▶街で拾ったパワーアップの種は、弱いキャラクターに使うのではなく、強いキャラクターをより強くするように使うといい。オススメは弓隊だ。

パワーアップは全部で4種類

力の種

ユニットの攻撃力を一定値アップすることができる、力の種。攻撃の要になるので、強いキャラクターに集中して使う。

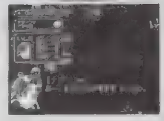
光の種

光の種は、攻撃の射程を1つ伸ばすことができる貴重なアイテム。弓隊に取らせて、魔法隊と同じ射程にするのだ。

守りの種

敵の攻撃を防ぐ、大切なステータスの防御力をアップすることができる守りの種。ただし、多少上げても効果がないぞ。

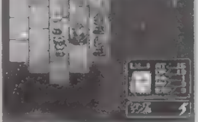
すばやさの種



すばやさの種は、移動距離を1つ伸ばすことができるアイテム。魔法隊対策のためにも、弓隊に取らせたいところ。

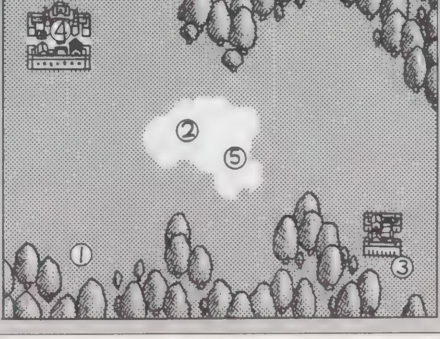
BATTLE1 レイモンド王国→ユリシーズの街

最初のステージだけあってマップも広くないし、敵の数も少ない。ウォーミングアップのつもりで、戦闘に慣れよう。ここでは、レベルの高いエトを中心に戦闘を組み立てる。エトを先行させ、寄ってきた敵に対してセイルの間接攻撃でまず先制攻撃を仕掛ける。敵の兵士の数を減らしたところで、カケルでトドメを刺そう。また、セイルは後半でドラゴンA隊にクラスチェンジするので、育てておくとあとで役に立つ。



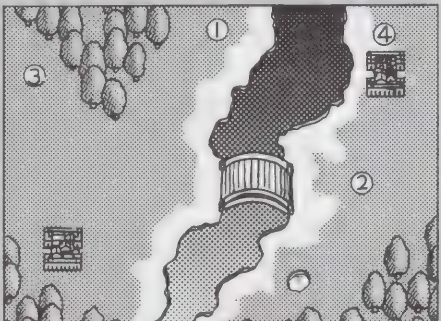
▲マップ上の種も重要なパワーアップアイテムだ。

①力の種	2、11
②力の種	7、5
③力の種	17、11
④守りの種	1、1
⑤守りの種	9、6



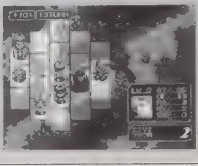
BATTLE2 ユリシーズの街→ラビニアの街

ユリシーズの街では、魔法隊のネレイドを仲間にしておく。戦闘が始まったら、橋の上にいるカロンを後退させ、エトを先行させて橋に敵をおびき寄せる。近づいてきた敵に対して、ナターシャとネレイドの魔法隊で間接攻撃を仕掛けて兵士の数を減らさせるのだ。橋を渡ったら、回復の泉で兵士を回復しておこう。



①力の種	8、0
②力の種	15、6
③守りの種	0、2
④守りの種	16、0

▶先行させるユニットと、後方支援のユニットの使い方が重要。基本的に剣士、弓隊が先行し、そのあとに魔法隊を移動させる。魔法隊は、射程距離で調節しよう。



●アイテム座標の見方…座標は（横軸、縦軸）で表されています。例：（8、5）だったらカーソルをマップ左上に合わせて、右に8つ、下に5つカーソルを移動させた地点にアイテムがあるというわけです。

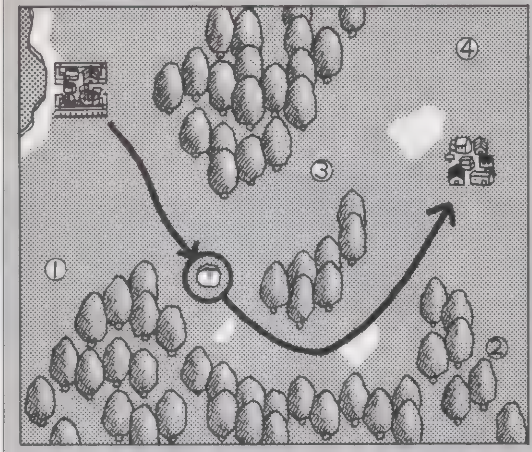
MADイラスト／NDO

ポイントQ&A

Q：キャラクターを仲間にするときは、やはり女の子がいいんでしょうか？

A：う〜ん、じつに難しい質問ですねぇ。イベント的には、女の子を仲間にしないと見れないモノが大半なので女の子の方がオススメ。また、単純にクリアすることを考えると男性キャラクターの方がいいケースがある。あとは、キミの腕と愛の力で切り抜けよう。

BATTLE3 ラビニアの街→トリアノンの村

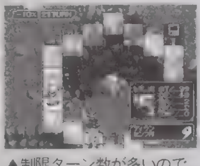


まずは、マップ中央の回復の泉を目指してユニットを進める。敵の戦斧隊がやっかいなので、早めに魔法隊で始末しておこう。回復の泉にたどり着いたら、ここを拠点として周りにいる敵ユニットを攻撃。残りターン数には、十分注意して戦おう。

①力の種	0、8
②力の種	17、10
③守りの種	10、4
④守りの種	16、0

BATTLE4 トリアノンの村→シーボーズの港町

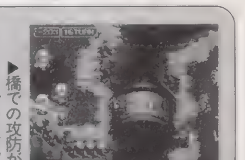
山岳地帯を登って行くマップなので、ユニットが交通渋滞になりがちになる。そこで、弓隊を先行させ、そのあとに魔法隊を追わせるようにユニットを移動。魔法隊の射程の長さを生かし、崖の向こうにいる敵ユニットを攻撃していこう。敵の魔法隊には、弓隊で一気に近づいて数を減らそう。中腹の回復の泉で戦力を回復したら、やはり弓隊と魔法隊を先行させて進む。敵のドラゴンG隊の攻撃力が脅威なので、魔法隊で数を減らしてからトドメを刺すようにしよう。また、途中の砦には、エルフのメイフェアが捕らわれているので、必ず助けよう。



▲制限ターン数が多いので、じっくり戦おう。

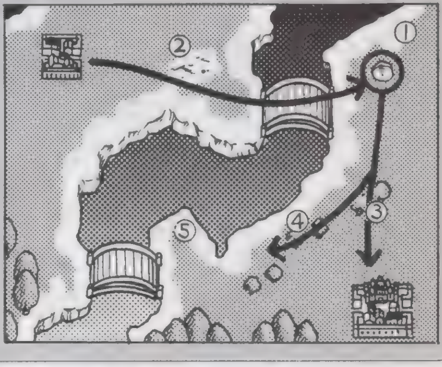
①力の種	0、12
②力の種	0、0
③力の種	7、13
④守りの種	2、8
⑤守りの種	5、17

BATTLE5 カラープの港町→ロンボニ王国



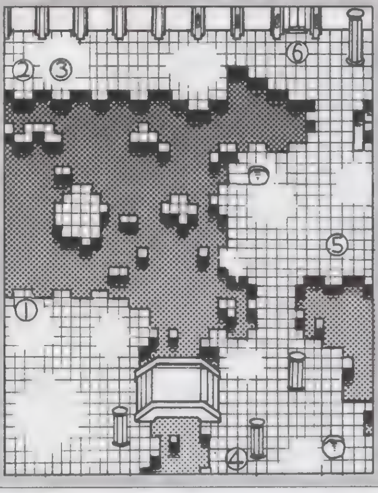
▶橋での攻防が、ここでのカギ。間接攻撃ユニットを活用だ!!

マップの上下に2つの橋が配置されたマップ。ここは2つの部隊に分けて進むよりも、上部の橋に全勢力をつぎ込み、橋を渡ったところの回復の泉を押さえる作戦がよい。ここでは、エト、またはカケル（守備力の高い方）を橋の手前に移動させ、敵のユニットを1つずつ橋の上に誘う。まんまと近づいてきたところを、弓隊と魔法隊で撃破。先頭に立つ味方ユニットの兵士の数に注意し、傷ついたら無理せずに後退して代わりのユニットを配置しよう。橋を渡る場合も弓隊を先行させて、敵の数を減らしておく。回復の泉で戦力を整えたら、左下辺にいる敵ユニットをせん滅しつつ、本陣にいるドラゴンG隊を、魔法隊で攻撃しよう。2匹のドラゴンG隊の動きには、常に要注意。



①力の種	17、0
②力の種	6、1
③守りの種	16、8
④守りの種	12、8
⑤守りの種	7、8

BATTLE6 ロンボニ王国→ミシエルの街



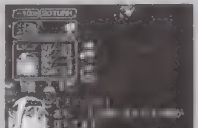
マップ左上部にいる敵のドラゴンA隊は、戦闘開始直後からこちらに向かってくるので、魔法隊の射程に入ったらすかさず攻撃。弓隊を先行させ、敵のユニットの数を減らしておこう。2つ目の回復の泉が大きなポイントで、移動力のある敵の忍者隊がクセ者。むやみに突っ込むと集中攻撃を喰らってしまうので、狭い通路を抜けたところでユニットを集結させ、魔法隊と弓隊の間接攻撃で1部隊ずつ潰していくのがいい。2つ目の回復の泉を押さえてしまえば、あとは楽勝。出口を守るドラゴンG隊に対しては魔法隊で攻撃し、レベルを上げたい弓隊でトドメを刺そう。

▲ユニットが孤立しないように、移動先を考える。

①力の種	0、13
②力の種	0、2
③力の種	2、2
④守りの種	11、20
⑤守りの種	16、10
⑥守りの種	14、1

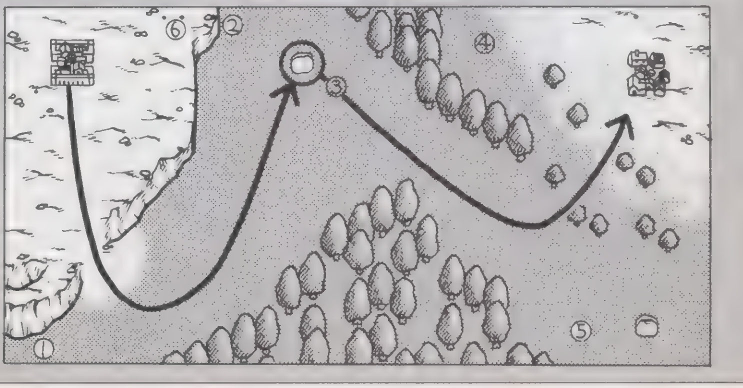
BATTLE7 ミシエルの街→ホビットの村

ここはルートが長いので、残りターン数に注意しながら戦う。まず回復の泉を目指してユニットを進ませ、ここを拠点に移動力の高い忍者隊と弓隊で敵の魔法隊を叩く。もしダメージを受けてしまったら、回復の泉に戻り回復しよう。回復した部隊は直接敵の本陣に向かわせ、余っている剣士隊で下の回復の泉を占拠しよう。



▲すばやさの種は取れ!!

①力の種	0、13
②力の種	8、0
③守りの種	13、2
④守りの種	19、0
⑤守りの種	22、11
⑥すばやさの種	6、0



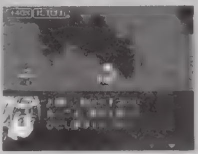
ポイントQ&A

Q：戦闘が難しくてクリアできません。途中セーブみたいなシステム（ウラワザ）はないんですか？

A：残念ながら、途中セーブというシステムはないのだ。また、戦闘中にカケル、エト、ナターシャ、マルレーネ、セイル（マップによってはサラも）のメインキャラクターの内1人でも死んでしまうと、ゲームオーバーになってしまう。街を出る前にはちゃんとセーブをしておこう。

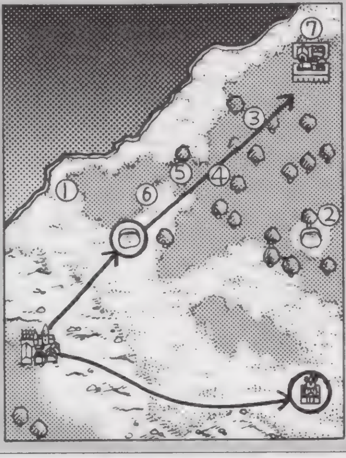
BATTLE8 ホビットの村→ブレイズの港町

マップ右下にある砦には、ヘレネという女の子が捕らわれている。彼女を助けるために、1部隊を砦に向かわせる。オススメは、レベルの高い弓隊。攻撃力のある格闘隊が敵にいるため、間接攻撃ができるユニットがいい。その他のユニットは、手前にある回復の泉を目指して進行。回復の泉の上にいる魔法隊には、忍者隊を差し向けて数を減らしておく。そのあとは、回復の泉を拠点として敵の剣士隊を1部隊ずつ確実に倒していこう。右側の回復の泉には無理していく必要はないので、手前の回復の泉で兵を休ませたら、一気に北上して敵の本陣を叩こう。


▲砦にいるヘレネを助けないと、イベントが起こらない。

また、ヘレネを救出した弓隊は、そのまま放っておくのもムダなので、早めに主戦力に合流させるように移動させよう。

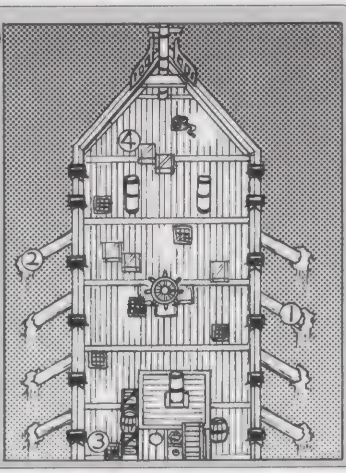
①力の種	3、8
②力の種	17、9
③力の種	13、4
④守りの種	11、7
⑤守りの種	9、12
⑥守りの種	7、8
⑦光の種	16、0



BATTLE9 ブレイズの港町→名もない孤島

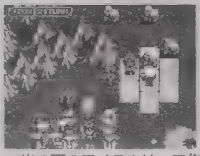
船旅をしていると、突然敵の奇襲攻撃がパーティを襲う。このステージは、ターン制限が7と厳しいが、ここのみターンオーバーしても何の問題もなく、次へ進むことができるのだ。よって、ここは無理をせず、ユニットを損失しないように、部隊を動かさないで敵の出方を待つのも作戦の1つ。しかし、経験値が稼げるので、やはりユニットを育てたいところ。そこで、メインとなる魔法隊と弓隊を前面に出し、相手の射程外から攻撃するようにして、経験値を稼ごう。くれぐれも無理は禁物だぞ。

①力の種	15、13
②力の種	1、16
③守りの種	4、20
④守りの種	6、5

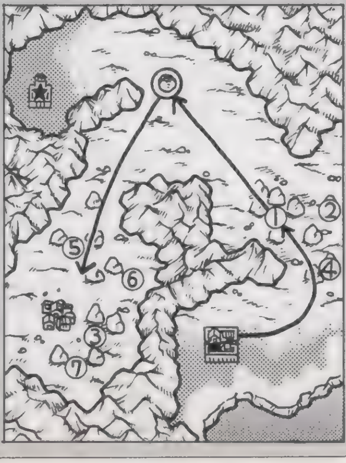


BATTLE10 タスタの港町→デスバレーの村

第1の戦闘ポイントは、岩に囲まれた地帯。工作隊を活用して岩を破壊し、まずは進路の確保をしよう。ここは剣士隊ばかりなので、間接攻撃可能なユニットで兵を減らし、カケルまたはエトでトドメを刺して2人のレベルアップもはかっておこう。敵の剣士隊を倒すと、忍者隊が移動を開始する。移動力があるので、弱っているユニットは敵の的になってしまう。無傷のユニットを前面に出し、回復の泉を目指す。この付近にいる敵の弓隊には、魔法隊で応戦。無理せず、戦況次第では1歩引くことも必要だ。主戦力のユニットを回復させたら、そのまま南下。魔法隊をメインに、慎重に敵を倒していこう。また、左上の砦（マップ上の★印）は、行ったキャラのレベルが1上がる。


▲岩の下のアイテムは、工作隊を活用して取ろう。

①力の種	14、10
②力の種	17、9
③力の種	4、16
④守りの種	17、12
⑤守りの種	3、11
⑥守りの種	6、13
⑦光の種	3、17



BATTLE11 デスバレーの村

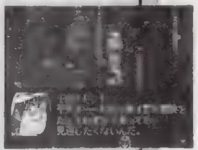
ここデスバレーには、敵の魔将の1人リディアが登場する。まず、マップ上部にある回復の泉を占拠する。ここでは大砲隊が重要なので、先行して移動させておこう。敵の魔法隊には、弓隊で攻撃する。ゴーレムには、間接攻撃ユニットで応戦。敵のユニットが3部隊以下になるとリディアが動き始める。まともに張り合うと全滅してしまうので、大砲隊で地道にダメージを与えよう。リディアの攻撃範囲には、常に注意。

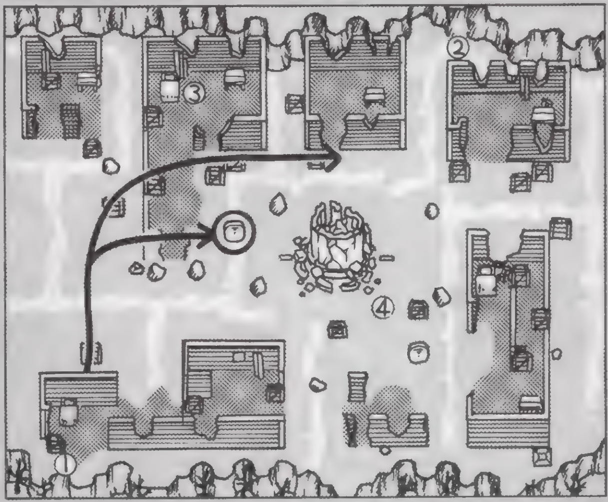
①力の種	2、20
②守りの種	21、1
③守りの種	8、3
④守りの種	17、12

▲リディアの攻撃範囲は、常にチェックすること。

デスバレーの村に着いたら

デスバレーに到着したら、まずセーブ。そのあと、村の中央にある石碑へ行くと、リディアが現れて戦闘開始となるのだ。強敵!!

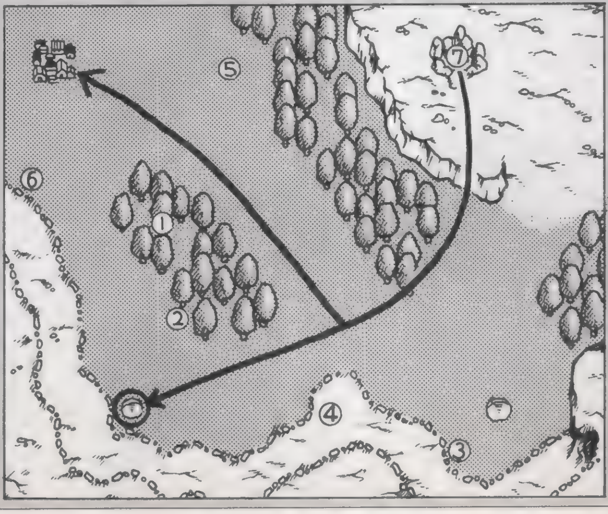

▶敵が強いので、必ずセーブしておこう。



BATTLE12 ドラゴンの砦→ドワラルの村

ここは、超楽勝なステージ。ドラゴンの砦でセイルがドラゴンA隊にクラスチェンジをし、トルルというドラゴンA隊の少年もパーティに加わるからだ。ドラゴンA隊の機動力を生かせば、この広いマップも思う存分移動できる。しかも、攻撃力が高く間接攻撃ができるので、敵に囲まれないように移動すればOK。今後もドラゴンA隊は有効なので、ここでの経験値はドラゴンA隊に与え、優先的にレベルアップさせよう。

①力の種	7、9
②力の種	7、13
③力の種	21、19
④守りの種	15、17
⑤守りの種	10、2
⑥守りの種	0、7
[illegible]	21、4



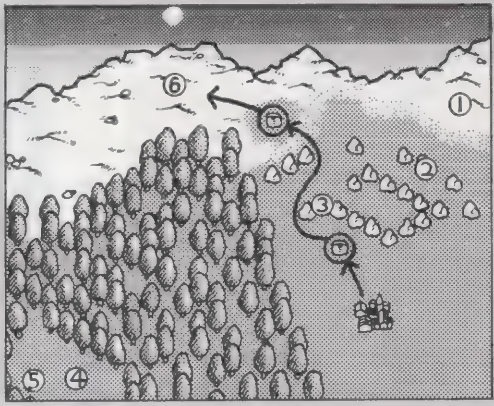
ポイント Q&A

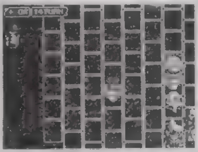
Q：死んでしまったキャラクターは、生き返らないのでしょうか？
A：これが、このゲームのシビアなシステムで、1度死んでしまったサブキャラクターが、生き返ることはないのだ。それだけに、戦闘中の緊張感が増し、キャラクターを大切にする気持ちが他のゲームよりも強くなるんじゃないのかな。ただし、ベイリットは例外。いざというときは、オトリとして使えるぞ。

BATTLE13 ドワラルの村→ポーの港町

ここは、1周目で最高の難易度を誇るステージ。まず、出現位置に近い回復の泉を確保する。マップが始まったら、弓隊を回復の泉に近い位置に配置するのがポイント。ここで格闘隊と忍者隊を倒す。その間に、魔法隊を使って弓隊に攻撃を仕掛け、ダメージを与えたところにドラゴンA隊でトドメを刺す。次は左から来る忍者隊に注意。これらの敵を一掃すると、敵のドラゴンG隊が迫ってくるので、弓隊と同様に攻撃をする。そして、最大のポイントは、魔将ハーディスとドラゴンA隊。コイツらに一気に動かれると収拾がつかないので、2つ目の回復の泉から左下の木のところへトルルを移動。するとハーディスがつられて動き出す。そこを魔法隊と弓隊で攻撃!!

①力の種	27、4
②力の種	24、8
③力の種	18、10
④守りの種	4、20
⑤守りの種	0、20
⑥守りの種	9、3



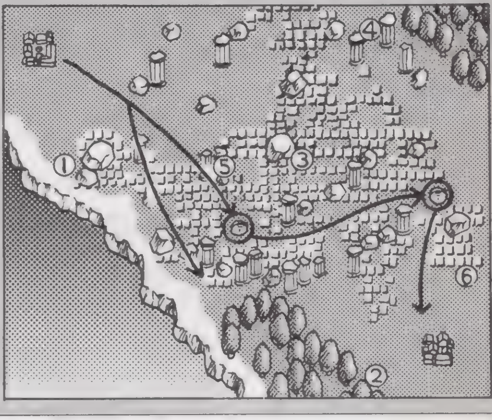


▲この位置で、ハーディスを誘うのだ。コレは重要!!

BATTLE14 ディノの港町→マルクスの村

敵のユニットが、マップいっぱいに散開しているステージ。ヘタに部隊を分散させて戦うと戦力が散ってしまうので、なるべくまとまって行動する。まず、マップ左の回復の泉を目標にして進む。このとき障害になるのが、回復の泉の下にいる大砲隊。コイツらをまず何とかしなければならない。そこで活躍するのが、ドラゴンA隊。セイルを先行させ、大砲隊を叩いておこう。メインユニットは今までの基本通りに、射程距離の相性を利用して攻撃を先手先手と仕掛けていくのだ。本陣を占拠する前に、ドラゴンA隊で残りを撃破。

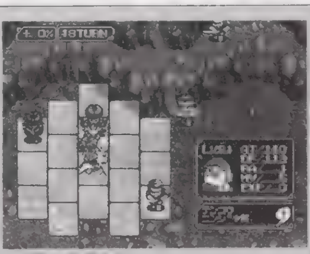
①力の種	2、8
②力の種	22、20
③力の種	17、7
④守りの種	21、0
⑤守りの種	12、8
⑥守りの種	27、14



BATTLE15 マルクスの村→リーゼンの街

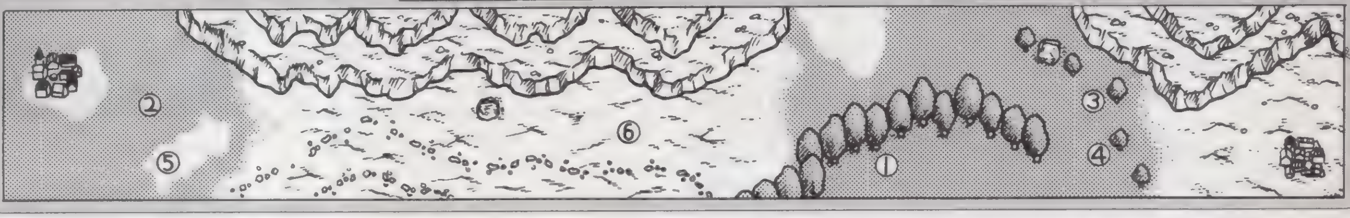
ここは、ただひたすら横へ進んで行くステージ。難易度は序盤のステージのように簡単で、ドラゴンA隊と弓隊、忍者隊だけでクリアすることが可能なのだ。崖の両サイドにいる忍者隊は、ドラゴンA隊を先行させて間接攻撃で倒す。中央の格闘隊や剣士隊は弓隊などの間接攻撃ユニットで攻撃しよう。崖地帯を抜けると、戦斧隊や大砲隊など、敵の間接攻撃ユニットが並ぶ。森の中の大砲隊はドラゴンA隊でつぶし、戦斧隊に対しては弓隊で応戦。たとえ傷ついても回復の泉があるから大丈夫。そして、この辺りに来ると弓隊のレアが現れ、戦闘中ながら仲間に加わる。レアを引き連れ、敵の本陣を一気に攻め落とそう!! レアへの経験値を忘れずに。

①力の種	38、5
②力の種	5、2
③力の種	47、2
④守りの種	47、4
⑤守りの種	6、5
⑥守りの種	26、4



▲少数精鋭部隊で、間接攻撃のみで戦うのがポイントなのだ。

▶レアがパーティに合流。使える弓隊がまた1人増えたぞ!!

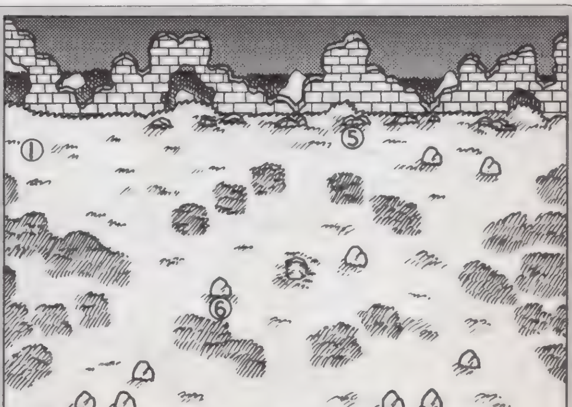


BATTLE16 リーゼンの街→ライムリン王国

1周目のラストステージは、中央に回復の泉があり、四方から敵が攻めてくる。自軍のユニットは回復の泉の周囲に配置されるので、ここから離れないように布陣を引く。まず、敵ユニットは、マップ左上の格闘隊とドラゴンA隊、画面右下の騎馬隊が同時に動き出す。格闘隊に対してはドラゴンA隊で、騎馬隊には弓隊で対処。次々と攻めてくるので、弱いユニットが狙い撃ちされないようにポジション取りに気をつけよう。また、敵の移動距離と攻撃範囲をしっかりチェックし、先手を打ってユニットの布陣を変化させる。基本的に敵の攻撃射程の1歩手前で待ち、敵が動いたところを次のターンで先制攻撃を仕掛けるのだ。幸運を祈るっ!!

①力の種	0、5
②力の種	27、18
③力の種	7、20
④守りの種	3、18
⑤守りの種	17、4
⑥守りの種	10、13

▶回復の泉を中心に、敵の動きに合わせてフォーメーションをシフトする。戦いのメインは、やはりドラゴンA隊と魔法隊。弱いユニットを守れ。



ドラゴンナイト4

ポイントQ&A

Q：最終的に、どのユニットを強くしたら戦闘が楽になりますか？

A：通してプレイしてみると、結果的に弓隊を強化するのがベスト。攻守を含め、攻撃射程を伸ばせば魔法隊と射程が同じになり、しかも魔法隊と異なり近接攻撃も可能なのでスーパーユニットになる。ただし、マルレーネは最後で抜けてしまうので（1周目のみ。2周目はいなくならない）、メイフェアかクラリスを強化しよう。

ハームフルパーク
HARMFUL PARK

ハイスコアを意識してプレイすれば、熱中度は100倍に！
見ためはコミカルながら内容は本格派のSTGなのだ！

ジャンル	STG	価格	¥5,800
メーカー	スカイ・シンク・システム	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) 4P同時プレイ可
発売日	2月14日(発売中)		

©1996 SKY THINK SYSTEM

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

キャラクターはカワイイし、イージーならクリアも楽なので、反射神経に自信のない女の子にも安心してオススメできる作品。ただし、初心者専用のSTGだなんて思ったらとんでもない。この「ハームフルパーク」は、PSオリジナルながらスコアアタックがビックリするくらい奥深いのだ。斬新な〝倍率〟システムで高得点をガンガン叩き出したときの快感は、一度ハマると病みつきになってしまう。STGファンはモチロン、STG初心者にも、ぜひこの興奮を味わってほしいな。（城イドム）

敵を撃ち破りクリアをしつつ、ハイスコアを目指せ！

このゲームには、今までのSTGになかった、まったく新しい点数稼ぎシステムが搭載されている。最初は斬新なシステムにとまどうかもしれないが、このページを読めばバッチリ理解できるぞ！　また今回はあまり触れていないが、このゲームには、本編のSTGモードのほかにも、スコアアタックモードと、対戦も可能な3種類のミニゲームが入っている。今回の記事はスコアアタックモードでも役に立つぞ！　ぜひとも有効に使ってほしい。

なお、P.110からの「ビックリPS新記録」でも、このゲームの記録を募集中！　すばらしい記録を叩き出した勝者には、あの人気声優、菅原祥子さんや菊池志穂さん関連の賞品を用意している。ファンの人は、寝る間を惜しんでがんばるしかないぞ！　このページでコツをバッチリ習得して、上位入賞、そして優勝を目指すのだ！

▲どうすればこの娘に会えるかって？　答えを知りたいなら、ハード以上で挑戦せよ！

▲ステージ内の敵を100%粉砕すると、各ステージ専用のご褒美が鑑賞できるぞ。

1 武器の特徴を確認しておこう

◉ポテト・バルカン

1発の威力はないけれど、連射がきくので、もっとも使いやすい。簡単なモードでクリアを目指すなら、これが一番だろう。この武器に対応したボムは、画面全体の敵にダメージを与えられるのが特徴。ボムのイモ本体の部分は、ほかの場所に比べ、より大きなダメージを与えられる。ただし、威力そのものは、それほど高くない。

◉パイ・スプレッド

敵などに接触すると、クリームの爆風が起こり、これに触れた敵も大ダメージを受ける。使いにくい反面、威力は絶大で、固い敵を倒したいときに使える。ボムはケーキ（当たるとクリームの爆風になる）をまき散らすというもの。敵の近くで使わないと効果的でないし、弱点が当てにくいところにある最終ボスには、役に立たないぞ。

◉アイス・レーザー

ショットの貫通力が最大の強み。威力もあり、固まった敵に対しても同時にダメージを与えられるので、高難度モードを攻略するときの基本になる武器だ。ボムは前方への幅広いショット連発というもので、威力は（フルに叩き込んだ）パイ・ボムには劣るけれど、ポテト・ボムよりは高い攻撃力を期待できる。使いやすい点も見逃せない。

◉ジェリー・ブーメラン

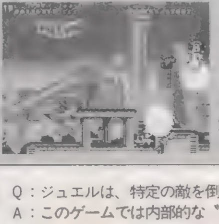
ホーミング弾なので使いやすいけれど威力は小さい。基本的には、倒しておきたいザコを安全な場所から狙うときに使用する武器だ。ボムは事実上バリアといって差し支えないけれど、敵に重なることでダメージを与えることもできる。難所を切り抜けるのに便利に思えるけれど、使用中の攻撃力が低いため、いい結果に結びつきにくい。

ちょっと"ワザあり"な攻撃方法

知ってお得なショットの味な使い方も紹介しておこう。

オプションは自機とは違い、地形を抜けることができる。この性質をうまく利用すれば壁の向こう側に弾を撃つこともできるのだ。また、パイは後方にも攻撃することが可能で、場合によってはジェリーよりも効果的な働きをしてくれるぞ。そしてアイス・レーザーは常に自機と同じ高さをキープする性質がある。この性質を利用して「撃ってから上(下)に移動」という操作をすれば、地形に阻まれた敵に攻撃を加えられるぞ。

▲オプションを障害物の向こう側に出せることを利用して、壁越しに攻撃する方法もある。



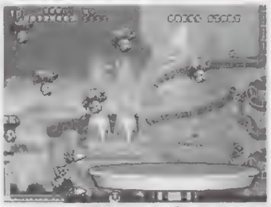
◀パイは発射途中にも当たり判定が発生するため、後方の攻撃にも利用できる。

▲レーザーを発射した直後に上（あるいは下）へ移動。これで壁に阻まれた敵にも攻撃可能だ。

2 便利なシステムもしっかりチェック

◉アイテムの効果と出現法則

ジュエルは続けて取ると500点、1,000点…5,000点が入り、1度取り逃すと500点に戻る。レベル4の武器を装備しているか、ボムを5つ持っていると、それぞれのパワーアップアイテムを獲得したときに5,000点ボーナス。また、パワーチップ(スペシャルチップ)は、ステージ内に配置されているものとは別に、ジュエルを20個獲得しても出現する。



▲50,000点獲得できる〝くるりんPA！〟アイテム。一定の場所を攻撃すると出現し、1面では2個も入手可能。

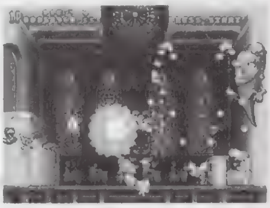
◉クリアボーナスの加点内容

各ステージのクリア後には、ボム所持数×5,000点、ジュエル獲得数×100点、敵破壊率ボーナス点が、それぞれ加点される。敵破壊率ボーナス点は、50,000点に倒した敵のパーセンテージをかけることで算出され、パーフェクト(100%)を取ったときには特別に200,000点になる。残機数はボーナスの対象になっていない点も頭に入れておこう。

▲なんといっても一番重大なのは敵撃墜率に尽きる。がんばってパーフェクトを目指そう。

◉〝まとめて叩け〟の倍率システム

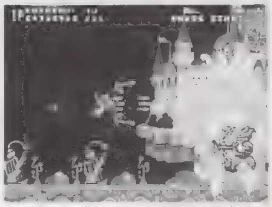
1発のショット（1発のボム）で複数の敵を倒すと、2匹目以降は獲得できる点数が2倍、3倍…と増えていく。ただし、パイの爆風で複数の敵を倒した場合だけは倍率は2倍、4倍、8倍…となっている。また、パワーアップしたアイス・レーザーは、レーザー1本1本それぞれを1発のショットとみなして考える。最大16倍まで倍率はアップするぞ。



▲例えばこんな風にパイを使えば、普通にボスを倒すよりも4～5倍も点数を稼げるのだ。

◉〝ポテトで攻撃〟して点数稼ぎ

ポテト・バルカンには、ほかの武器にはない稼ぎシステムが組み込まれている。敵を攻撃すると、その撃ち込み量に応じてわずかながら得点が加えられるのだ。そこで、固い敵には、ギリギリまでポテトを叩き込んで撃ち込んで点を稼ぎ、破壊する直前にボムなり、パイなりを絡めた倍率につなげて倒すのがベストパターンになる。



▲ポテト・バルカンを撃ち込めば、わずかずつとはいえ、点数が入る。覚えておいて損はないハズ。

ポイントQ&A

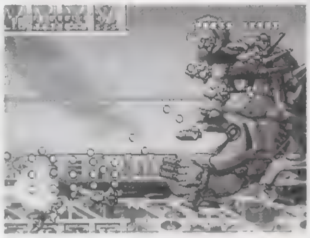
Q：ジュエルは、特定の敵を倒したときに出現するもの以外にも出現することがあるようですが、その法則を教えてください。

A：このゲームでは内部的な〝ゲージ〟があり、倒したザコの数、倍率の数をカウントする。例えば、3匹を倍率をかけて倒したら、3匹の「3」と、2匹目に倒した倍率2倍の「2」、そして、3匹目に倒した倍率3倍の「3」、これらを足した合計「8」でカウントされる。イージーは「10」、それ以外は「20」ごとにジュエルは出現するぞ。

3 難所の切り抜け方を伝授

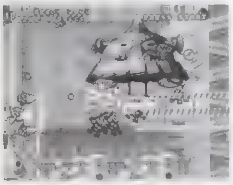
4面◉時空戦艦ロングロングアゴー

アイス・レーザーが強化してあるなら、出現直後から攻撃しまくって主砲(3方向弾を出してくる場所)を破壊してしまうといいぞ。画面右側、ヤツの口の高さくらいに位置して、タイミングよく上に動いて攻撃をかわすのが基本的な戦い方だけれど、安全に倒すなら写真のような攻略法も有効だ。破壊したあと、艦載機(戦闘機)が集団で登場するので、油断しないように!


▲この場所にはほとんど弾が飛んでこないパイをつかって、ガンガン攻撃するべし。

4面◉ハナゲラス

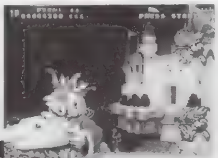
第1段階は、レーザーを使って鼻毛の先端を攻撃すれば簡単にケリがつく。第2段階では、鼻血攻撃を「左側→上(下)方向」と交互に繰り返してくる。鼻血が左側に放たれるときはボスの上(下)へ、鼻血が上(下)へ放たれるときはボスの左に、すばやく移動するようにして避けよう。


◀最初の段階では、鼻毛の先のキャラが弱点になる。アイスで一気にカタをつけてしまおう。

◀第2段階の鼻血攻撃は隙間がほとんどない。早めに安全な位置に逃れておくのが鉄則だ。

5面◉ステージボス

攻撃には奇襲っぽいものが多いものの、パターン化してしまえば、ほかのボスほど手こずることもない。まず、〝腹出し体当たり〟〝地表の弓兵隊攻撃〟〝上空の弓兵隊攻撃〟などは、画面左下がほぼ安全になっているので、「画面左中央で攻撃を誘導→画面左下に逃げる」という流れで攻略するようにしよう。これだけで、かなり楽に戦えるハズ。


▲腹出し攻撃は、画面左下が安全地帯だぞ。

◀ザコがグルグル回る攻撃も、画面左下にいれば問題なく避けれる。

6面◉ステージボス

攻撃のおおまかな流れは、〝火炎攻撃〟〝弾バラまき〟〝爆弾〟〝首攻撃〟〝ホーミングミサイル×2組〟となっている。ボスにダメージを与えられるのは、〝弾バラまき〟〝ホーミングミサイル×2組〟のときの腹部だけなので覚えておこう。逃げてタイムアップクリアを狙うのも手だけれど、倒したいならアイス・ボムを使うのが一番確実な作戦といえよう。

▲バラバラと放たれるボスの弾も、画面の一番上中央付近なら安全なのだ。

4 稼げるテクニックを大紹介

◉横に並んだザコ

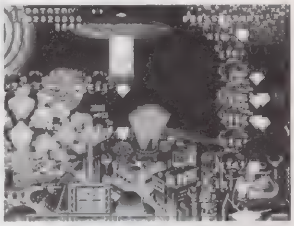
ザコが横に並んでいる場所でアイス・レーザーを使えば、初心者でも簡単に倍率稼ぎができてしまうのだ。この応用で、レーザーが必ず自機と同じ高さをキープする特性を利用し、レーザーで敵1匹を倒してから、すばやく✚キーを操作してみよう。うまくやれば、違う高さにいる敵も1本のレーザーで始末できるぞ。

▲ザコが横1列に並んでいる場合は…。

◀貫通力のあるアイスで一掃してあげよう。

◉大量のザコ編隊

ポテト・ボムは画面全体にダメージを与えられるので、ザコが大量に登場するシーンで使えば、そのまま倍率稼ぎにつなげられるぞ。3面の中盤や5面の終盤などが狙い目だ。なお、倍率稼ぎによってジュエルを多く出現させ、それによってパワーアップ系アイテムの出現を早めているなら、ボムを1発消費したとしても、スコアの損失は事実上ないことになるぞ。


▲ザコどもが集まってきたところで、ポテト・ボム。点数もガッポリ稼げるぞ。

◉中ボス級の敵

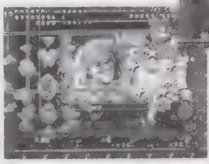
一般に、カタい敵は獲得できる点数も高い。慣れてきたらこんな敵は一気に倒さず、ポテト・バルカンを叩き込み、相手が爆発する少し前に(光り方が黄色から赤になったら、破壊される少し前とわかる)、ポテト・ボムを使うのが正解だ。なお、稼いだ倍率は、スコアの下の表示を見ればいつでも確認することができる。これをチェックしつつ、戦っていこう。

▲カタい敵は得点の倍増を狙い、ザコが集まってきたところでポテト・ボムだ。

◉ボスを倒す瞬間

上で説明している作戦は、もちろんボスにも応用できる。ボス戦ではたいていザコ敵も登場するので、ボスを倒せるギリギリまでダメージを与えておき、ザコが集まってきたらおなじみのポテト・ボムを炸裂させよう。ボスの点数は50,000点の何倍にも膨れ上がり、とてもおいしいぞ。ボスは点数を稼ぐ最大のチャンスなのだ。

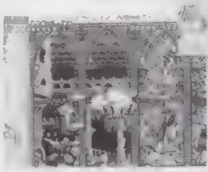
▲ボスが赤くなるまでダメージを与えよう。


◀最後の仕上げは、ザコもろともポテト・ボムで。

◉〝いたそう〟を倒せ

2面でステンドグラスを割って襲いかかってくる〝いたそう(ひとだま)〟。彼らには自機の直接攻撃は通用しないけれど、写真で説明しているような要領で倒すことができる。もちろん、倍率の概念もちゃんとあって、複数を同時に退治すると、1発のショットで倒した場合と同じように処理されるぞ。

▲浮遊する障害物の間を自機が抜けると…

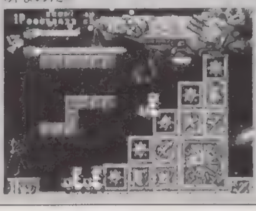

◀障害物が重なり、〝いたそう〟をはさみ殺す。

スコアアタックモードは超激ムズ

スコアアタックモードでは敵の耐久力はハードと変わらないけれど、敵の攻撃が本編と比べ物にならないほど激しいものになっている。ショットのパワーアップはアイス・レーザーに重点を置き、この武器を中心に攻略を進めよう。ジュエルを回収するのはもちろん、巡洋艦をいかに倍率稼ぎで倒せるかが、ハイスコアのポイントになっている。なお、このモードではクリア時の残機数、ボム所持数のボーナスは存在しない。そこでボムはポテト・ボムを中心に積極的に使用し、必要ならわざとミスをしてボムを手に入れる作戦も検討してみる価値があるぞ。とにかくパターン命なので、繰り返し挑戦してみよう!

こう動こう
▲スタート直後のザコ攻撃は非常に避けにくい。ヤツラが現れたら写真のように動いて攻撃をやり過ごそう。

ここから攻めろ
▼巡洋艦はこの辺から攻めよう。ここは相手の攻撃があまり届かない場所なのだ



▲ボスは、ハナゲラスがダブルで襲ってくる貫通力のあるアイスでないと対応しきれないぞ。

ポイントQ&A

Q:〝スコアアタックモード〟は難易度固定ですが、〝1PLAYER (2PLAYERS)モード〟では難易度が4段階に設定できます。それぞれの違いについて教えてください

A:ハード、ベリーハードの敵を「耐久力10」とすると、イージーでは「耐久力3」、ノーマルなら「耐久力7」になる。難易度が高くなるにしたがって敵攻撃も激しくなり、ハード以上では、ボス攻撃に新しいパターンが登場したりするぞ(5面の木馬など、ベリーハードだけで見られる敵攻撃も存在する)。

ワイルドアームズ

後半でひっかかりがちなところを徹底研究！
これさえ読めば『ワイルドアームズ』は極めたも同然だ！

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	96年12月20日（発売中）		

©1996 Sony Computer Entertainment Inc.

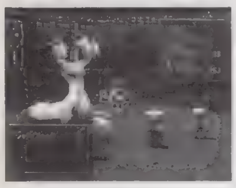
PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

質問がかなり多かった部分も、やっと紹介できますぅ。どの謎解きも、答えがわかれば「そんな簡単なことなの？」と思った人も多いハズ。でも、これが1度ハマってしまうともう大変なんですぅ。考えこんだあげく、さらなる深みへダイビング（笑）。空が白む頃、ようやく謎が解け、目を真っ赤に腫らして編集部へ。おそらく同じ場所で詰まっているであろう〝ま〟の編集さんに得意気に話すと「ああ、それね。2、3回悩んだけれど、割と簡単だったよね」って……。　（♪私バカよねー♪なうさうさ）

あなたの"詰まり"を即解決！　難解謎解きポイント&ボスキャラ対策を伝授!!

POINT1◉闘技場

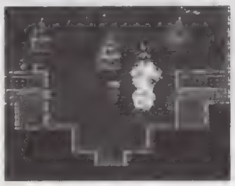
近くの立て札にもあるように、闘技場でまともに戦うにはレベル30は必要。登場する4キャラすべてを倒すつもりなら平均レベル37とディバイドショットが必須。ちなみに、ロディがマイトグローブを持っているなら、2階にある鏡の前で使ってみよう。いいことがあるかもしれないぞ。



◀ここで優勝すれば、すべての状態異常を防ぐアイテムが手に入るのだ。

POINT2◉サンクチュアリの石像

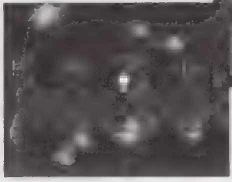
最深部にある4つの石像の部屋は、途中で得た情報どおりにすればよい。愛の象徴（赤）を左に、勇気の象徴（青）を右に。そして、ゲーム中ではこれといった情報はないが、残り2つのうち片方はニセ物。爆弾で壊れなかった石像を真ん中の窪みにおいてやれば扉が開く。



▲石像を置いても、ニセ者を壊さない限り扉は開かない。注意！

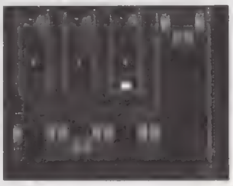
POINT3◉デレメタリカ

図書館から通じる本の世界。まずは開かずのトビラと5つの本棚、5つの宝箱を確認。宝箱は各本棚に対応しており、本の内容は宝箱の状態を示している。本に〝開く〟と指示された宝箱を開いてトビラに触れればOK。



◀▲本の内容をまともに読んではダメ。心を〝閉ざす〟とか大地を〝開く〟など、一点だけを読めばすぐわかるハズ。

POINT4◉ゲートジェネレイター

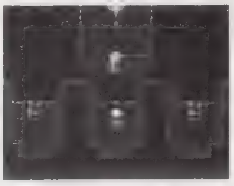


▲隣の部屋の入り口さえ閉じておけば、閉じ込められる心配もない。

左の部屋から順番にレバーを押すと、4番目を押した時点で敵に閉じ込められる。ここは、3番目を押したらもう一度2番目に戻って、3番目の入り口を閉じてしまえばよい。

POINT5◉ジェミニの亡きがら

入り口のカギとなるのは石像の胸の宝石。使い終わったら忘れず回収しないと足りなくなるぞ。地下に落ちたその先は、崖が行く手をさえぎっている。ここはロディのマイトグローブを使って、紫色の石柱を向こう岸にふっ飛ばそう。あとはザックのワイヤーフックで渡れるぞ。



▲マイトグローブの使い道はほかにもある。石像を殴ってみると…。

POINT6◉ジェミニサーキット入手

いきなり正解をいってしまえば、内海の漂流物が流れ着く場所。大破したスウィートキャンディ号の積み荷は、船の墓場ヤードに漂着しているので、残りのジェミニサーキットも無事回収。ちなみにエマ博士がいる場所は、アーデルハイドの工房ではなく、城だということを忘れずに。

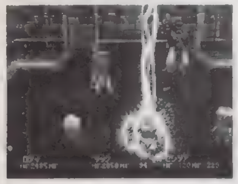
◀これで完全なガルウイングが完成して、ファルガイア全土を探索できるようになる。

ボスキャラ別ワンポイント攻略！

ボスキャラ共通の基本戦法は、アームとロックオンの併用と、〝ハイパー〟をかけたザックの早撃ちだ。セシリアの援護魔法は、キャラ別に説明していくぞ。

ENEMY 1 ブーメラン

ブーメランはルシェドとセットで登場する。まず基本はセシリアに〝ライフガード〟をかけて1発死を防いだあと〝ハイ・シールド〟をかけつつ2人を援護。ルシェドは魔法系特殊攻撃を使ってくるので、ブーメランよりも先に片づけよう。ちなみにどちらも全属性に耐性があるので要注意！



◀HPはブーメランが10,800、ルシェドが10,000。どちらも属性、弱点ともになし。

ENEMY 2 レディハーケン

彼女が使ってくる特殊攻撃は、すべて〝シールド〟でダメージを軽減できる。しかも、ほとんど全体攻撃をしかけてこないので、全滅の心配もない。〝ハイ・シールド〟をかけたあと、〝クイック〟で素早さを上げておこう。イニシアチブさえ取れれば、あっけないほど簡単に勝てる相手だ。

▶HPは14,000。1割の確率で、秘伝の書を盗むことができるので試してみよう

ENEMY 3 ディアブロ

とりあえず水属性の攻撃なら何でも可。〝ハイ・フリーズ〟をメインにして、余裕があれば〝プロテクト〟をかけて魔法抵抗を上げること。ロディとザックは残弾、MPがなくなったらマテリアルを使用。戦闘中の装備変更は何のペナルティもないので、相手の弱点に合わせてこまめに変えよう。

◀HPは25,000とけっこう硬め。しかも、火属性を吸収する。ちなみに弱点は水。

ENEMY 4 ジークフリード

ディアブロ戦のすぐあとなので、MP、HPの回復と残弾補給を忘れずに。お約束通り魔法で援護策をとりたいところだが、ここはこまめな回復が優先。強烈な全体攻撃が多いので、〝ヒール・プラス〟は必需品。余裕があれば、ザックに〝ハイパー〟をかけて早撃ちを強化しておくこと。

▶弱点がなく防御値も高い。しかも強烈な全体攻撃を持っている嫌な敵。HPは21,000。

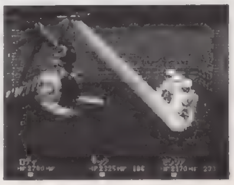
ENEMY 5 エリザベート

珍しくセシリア1人の魔法戦。相手は魔法を封じてくるし、特殊攻撃もかなり痛い。お互い魔法攻撃がメインなので〝プロテクト〟は必須だ。また、聖のガーディアンを持っていれば、4ターンごとにアンチマジックをかけてお互いの魔法を封じ、ハイ・マテリアルのみで勝負してもよし。

◀魔属性の攻撃はすべて吸収してしまう。弱点は聖で、HPは12,000と少し低め。

ENEMY 6 マシンドレイク

たまにしかけてくる魔法封じに注意しつつ、雷属性の攻撃を叩き込もう。ここまで来ると技や装備が充実しているハズ。ガードを固めて高レベルのフォースを使うのもよい。特にガーディアン〝ラフティーナ〟をハイ・マテリアルで使うと、味方全員回復&攻撃でかなりおいしいぞ。



▶機械だけあって、弱点は雷。HP（？）は37,000とムチャに高いので長期戦になる。

ポイントQ&A

Q：外海を探索できるようになったけれど、そこからストーリーが進みません。なにか取り忘れた覚えもないし、どうしたらよいのでしょうか？
A：まずは〝デモンズラボ〟と〝墜ちたサンクチュアリ〟を見つけよう。2つの場所をクリアすると、ゲートジェネレイターへの道が開けるぞ。ちなみに〝サンクチュアリ〟の場所は、入り江を挟んでコートセイムの南側。そこにある〝ワンダリングアイル〟という洞窟を抜ければ目の前だ。〝デモンズラボ〟は前号のMAPを見てね。

©1997 KOEI,LTD.

三國志 V

前作までとは大きくシステムを変更した『三國志Ｖ』。ちょっと難しい気もするけど、慣れればなんてことないぞ。

ジャンル	SLG	価格	¥9,800
メーカー	光栄	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	2月14日（発売中）		

PS,I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このシリーズも、早いもので５作目。ＰＳには４作目からの登場になるけど、そのゲームシステムはさすがの一言。ただ、興味ない人にはとっつきにくいかもね。今回は、今まで以上に複雑になっている部分もあるし。ただ、こういう形もある意味ではよいのでは、という気もします。ＰＳ版はサターン版よりもあとに出ただけにシステムが洗練されているし、ＣＯＭも格段に思考速度が速くなっているのでプレイはしやすいしね。これで値段が安ければ……。（甘寧ファンクラブNo.001）

新君主で中原を制するために、覚えておきたいポイント

今回から登場した３つのパラメータ、名声、勇名、経験値。これらは、武将がなんらかの行動をとることによって上げることが可能だ。このパラメータが低いと、どんなに能力の高い武将も、その力を発揮できないぞ。オリジナル武将は、これら３つがすべて最低値から始まる。つまり、新君主でプレイすることは、かなりの困難を伴うことになるのだ。というわけで、ここでは新君主で生き残るためのプレイ法をお教えするぞ。

この３つはとにかく重要

名声

この数値を上げることで、１カ月に実行できるコマンド回数が増える。最初は３回、名声が最大の999になると、９回実行可能

勇名

この数値が上がれば、高い将軍位を任命できるようになる。将軍位が高ければ高いほど、配下にたくさんの兵士を持てる。

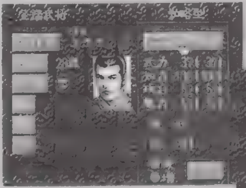
経験値

この数値が上がると、最大６つまでの特殊能力を身につけることができる。特殊能力は、主に戦争時に役立つぞ。

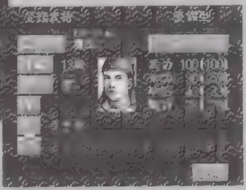
あるゆるところで血縁を利用し、初期の段階で軍備増強を計ろう

新君主でプレイしたら、配下武将が引き抜かれて、あっさり滅亡……最初はきっと、誰でもこんな経験があったハズ。これは配下武将の忠誠度、相性がランダムで決定されるため起きるのだ。まずは、これを回避するために血縁関係を結んでおこう。１人の武将が５人まで子供を持てるので、最初に君主の親となる武将を作り、君主を含む５人の武将を子供とする。そうすれば、親とその子供（君主から見て兄弟に当たる武将）は君主と血縁関係となるので、裏切らなくなるのだ。ぜひこの方法で血縁を結んでおいて、ツラい序盤戦を少しでも有利に進めよう。

また、この「Ｖ」はCOMの思考がかなり速く、しかも的確。スキを見せると、とことんやられてしまうぞ。そこで重要になるのが初期の軍備増強だ。これで他国を牽制し、その間に態勢を整えよう。そして戦争時には、陣形の使い分けが非常に重要になる。とくに鶴翼による一斉攻撃、鋒矢、魚鱗による突撃が強力だ。また、錐行の機動力もポイント。うまく使い分けよう。



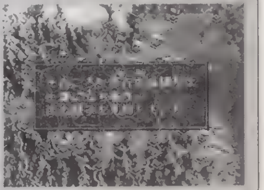
▲オリジナル武将は、武力、知力で簡単に100が出る。育てば、優秀な武将になってくれるぞ。



▼強いぶん、引き抜かれるとダメージも大きい。血縁を結んで、裏切らないようにしよう。

ヒマな武将は修行＆巡察

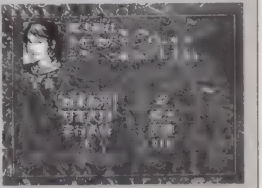
このゲームでは、勇名や経験値はかなり大事だ。だが、最初の内はコマンド実行回数も少なく、早々に稼げもしない。暇な武将はなるべく修行に出すようにしよう。修行中は給料を払わなくていいし、１年後、よりパワーアップして帰ってきてくれる。また、名声を稼ぐためには、巡察がいい。賊を退治したり、兵糧を施せば、少しずつでも確実に、名声が上がって行くぞ。



▶修行に出ている武将は、３カ月目と９カ月目にイベントに出会う可能性がある。

隠しパラメータ"相性"に注意!?

けっこう忠誠度は高かったハズなのに、引き抜かれてしまった。こんなときは、隠しパラメータである"相性"が原因であることが多い。また、引き抜きのとき"相性"がいい武将同士だと、うまくいく確率がグンと高まるのだ。もちろんそれは、プレイヤーが敵君主から引き抜きをかけるときにもいえる。人事担当官には、魅力が低くてもいいから、多くの人材を集めておこう。



▶忠誠度が低くても、相性が悪い武将同士だと、引き抜きもうまくいかないのだ。

『三國志Ｖ』リプレイ～中原に覇を求めて～

『三國志』に命をかけるバカライター３人が、全員新君主で配下武将は４人という条件でプレイ！　新君主でプレイする人は参考になるプレイがあるかも？

魔王くん（以下、魔）：それではシナリオ２でやりますか。俺は許昌。

うきき（以下、う）：では私は廬江で。

平吉（以下、平）：じゃ、俺は予章。

すでに何度かプレイして、感覚をつかんでいた（平）は、さっそく配下武将を修行に出す。その後、（魔）は荀彧、荀攸を、（平）は大好きな凌統の親父、凌操をさっそく配下に迎え、ウキウキ気分。そして（う）は…。

う：ちぇー、じじいはイヤだなぁ。

特殊武将の左慈を配下に迎えるも、顔グラフィックがイヤらしい（う）であった。

平：きっつあん、ギャル好きだからあ。

説明しよう。（平）は、誰に対しても「きっつあん」と呼ぶので、誰が誰だかさっぱりわからないのだ。

そのまま年が明け190年。反董卓同盟軍が結成されるイベントが発生。

平：なにをぬかすか。関係ないじゃん。

その通り、プレイヤーの３人は全員新君主でのプレイなため、完全に蚊帳の外。

う：釈然としませんねぇ。

仕方ないので、せっせと内政に精を出し、国力を増強する３人。そのあと（う）は程昱、（平）は張郃の引き抜きに成功。

◀反董卓連合軍結成。めでたいんだけど、新君主は蚊帳の外。残念……。

魔：俺は、賈詡、呂布を引き抜いたっすよ。

どうでもいいが、毎月毎月全員がなんらかの形で引き抜き工作をしているため、ゲームの進行が極端に遅い。どうにかしろ。

魔：なんですか、それは！

３人とも内政＆引き抜き工作に励んでいたのに、（魔）の治める許昌のみに韓馥の襲撃。しかし、なんとか撃破に成功する。

平：やりますな、きっつあん。

しかし、息をつく暇もなく、今度は曹操が攻め込んできた。

魔：そりゃないっすう。

前の戦争で兵を多く失っていた（魔）軍は、曹操の圧倒的兵力の前に抗戦を放棄。

魔：しょうないので火だ。えいっ。

姑息にも火を放ち、遷都イベント後で空白地だった洛陽へ逃げ込む（魔）。当然ながら、荀攸などの有力武将は曹操に捕まる。

平：こらもう登用でしょう。ヤツなら。

（平）の言葉通り有力武将は登用され、露骨に怪しい空気が漂い始めた。

魔：もうつまんないでちゅ！

一方、１人内政に励んでいた（平）の元に、孫堅襲撃の知らせ。一瞬ビビるも兵力は互角ということで、抗戦を決意。

平：俺に勝負を挑むなんざ、10年早いわ。

程普を捕らえ、孫堅が飛び出したスキに兵糧を奪う（平）。戦い方のセオリーもある程度わかっているようだ。ずるい。

う：さすがに担当ライターだけありますな。

こうして、（平）は難なく孫堅軍を撃退。（平）は捕えた程普を、登用できないので斬首。…忠誠100じゃ当然である。

う：悪魔のような残酷さですな。やーい。

ちょっとだけ傷つく（平）。やーい。

魔：え～、また俺っすか？

焼け野原の開拓をする（魔）の元へ、今度は董卓が攻め入った。（魔）軍が董卓軍８万に対抗できるワケがなく、今度は晋陽へと逃げる。ところが、董卓は（魔）自身が狙いのようで、晋陽に攻め込んできた。

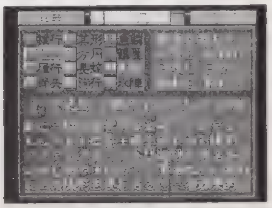
平：もうきっつあん、モテモテだからあ。

魔：また火でちゅ！　もう知りませんっ。

洛陽に続き、晋陽にも火を放ち、代県へと落ち延びる（魔）。しかし、そこでも公孫瓚に攻め込まれる。

う：かなりなレベルでモテモテですな。

ついに逃げ道を失い、徹底抗戦を決意する（魔）。しかし１撃で玉砕。ここで（魔）は歴史から名前を消した……というところで第１回リプレイは終了。お疲れさん。



◀状況に応じて、的確に陣形を変える。戦争では、これがなにより重要なのだ。

ポイントQ&A

Ｑ：経験値を稼いでも、特殊能力を覚えてくれないんですけど……。

Ａ：それは単に、特殊能力を覚えるレベルまで経験値が達していないということです。武将には成長タイプがあり、もっとも早ければ経験値12,000で６つの特殊能力を覚えますが、遅いと６つ覚えるまでに経験値が60,000必要なのです。育ちの早い武将ほど、使いやすい武将といえるのです。

レイ・トレーサー

ジャンル	ドライブアクション
メーカー	タイトー
発売日	1月17日(発売中)
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) ネジコン

激しいカーチェイスを制するために…

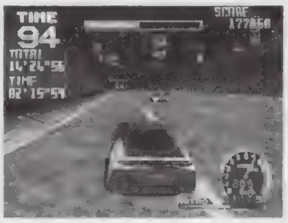
チェック1◉どのマシンがベストか

チェイスモードの制覇を目指すなら、体当たりしたときの攻撃力が高いバッファローを選ぼう。また、タイムアタックをするなら、トップスピードが最高のホークで。そして打倒〝旋風〟を狙うなら、ハンドリングに優れたリングスを選ぶのだ。ちなみに、各車ともATよりもMTの方がトップスピードが上。これも覚えておこう。

▲メインのチェイスモードでクリアを目指すなら、バッファローが一番楽。

チェック2◉タイムロスを避けろ

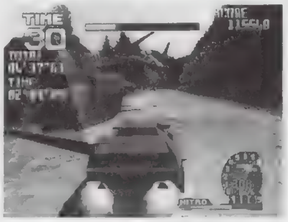
一般車との接触はしょうがないとしても、壁との接触だけはなるべく避けるようにしたい。また、このゲームはカーブのインをついた走りをすると、タイムが縮みやすくなっているのだ。これらのことはターゲットの距離とも関係している。これに関しては下のポイントQ＆Aでも触れているので、そちらも読んで参照してほしい。



▲できるだけインコースを攻める。これは重要なテクだ。

チェック3◉ニトロはどう使うか

チェイスモードで頼りになるニトロは、敵に接触する直前に、必要なだけ使うのが鉄則！　なお、体当たりは敵本体の中央に行う方が効果的。しかし、これを行うとマイカーは大きくスピードダウンしてしまう。タイミングよくニトロを使うこと。これで減速を大幅に軽減できるのだ。このテクを使って連続でガンガン当てていこう！

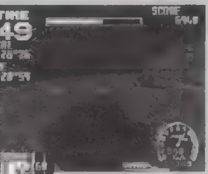


▲ニトロは敵に接触する寸前に使う。それ以外の場面ではほとんど意味がない。

カイザー攻略▶狙いどころを見さだめろ

ココで加速①

▶赤い照明が印象深い、トンネル内部。このあとしばらく、攻撃しやすい直線路が多く登場する。



ココで加速②

◀市街地に入った直後。ここに来るまでに距離を詰めておき、この場所で一発喰らわせよう。

カイザーの急加速は、タイミングが非常にシビアだが、キャンセルすることが可能なのだ。

やり方はカンタン。カイザーのポッドから炎が出始めたら、すぐにダメージを与える。これで急加速が止められるのだ（発動してからではムリ）。急加速ポイント（左の写真参照）の手前にあるカーブをキレイに曲がり、カイザーにぶつかればうまくいく。カーブのすぐあとにニトロを使えばさらに成功しやすいぞ。

ゲゲゲの鬼太郎

ジャンル	AVG
メーカー	バンダイ
発売日	1月24日(発売中)
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

ベストエンディングを見るために

学校　ストーリーの展開通りにプレイしていては、ベストエンディングは見られない。寄り道も必要なのだ。

◉先生を閉じこめたあと3-Bのカラスに話しかける

1－A教室に先生を閉じ込めたら、3－B教室でカラスに話しかけよう。これは鬼太郎を一番早く呼ぶ方法で、ベストエンディングになる条件の1つなのだ。でも生徒手帳で鬼太郎の呼び方を読んでいないと、カラスは反応しないぞ。

◀カラスは逃げてしまうがこれでOK。このあと宿直室へ行こう。

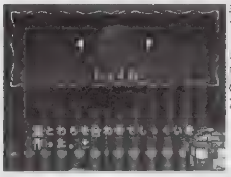
◉カメラ、フィルム、きれいな雑巾を入手

良子に襲われ気を失ったあと、「美術室に来い」と呼び出しがかかるけど、ここですぐに美術室に行ってはダメ。視聴覚室でカメラ、視聴覚準備室でフィルム、家庭科室1できれいな雑巾を入手しよう。そして併用コマンドで、カメラにフィルムを入れておくこと。美術室のイベントをこのカメラで撮影するのだ。

ゲゲゲの森　砂かけババアの庭にあるタケノコは、ババアに話しかけてから取ること。無断で取らないようにしよう。

◉しっくいを作って穴を埋める

炭焼き小屋でワラ、ネズミ男の沼で泥を入手したら、砂かけババアの家へ行こう。壁を調べると穴が開いているので、泥とワラを併用してしっくいを作り、この穴を埋めるのだ。お礼にきなこ団子をくれるぞ。


◀このイベントを消化しないと、きなこ団子が入手できないのだ。

◉お団子の供え方

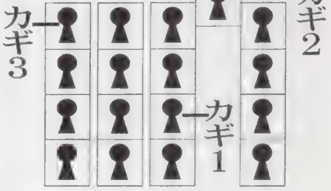
カラスのアパートで治癒の実の取り方を聞いたら、お地蔵さんの場所まで戻ってみよう。ここで左（きなこ団子）、中央（団子）、右（よもぎ団子）の順番で供えると治癒の実のある場所までワープするぞ。

◀きなこ団子は黄、団子は白、よもぎ団子は緑なので間違えないように。

肉人形　やっかいな謎は少ないシナリオ。ただ、壁に掛かっている童話を1番から3番まで思い出しておくこと。

◉正しいトラップ部屋のカギ穴はココにあるぞ！

2階のある部屋に入ると、扉が閉まりトラップが作動する。ここでは壁に掛かっているカギ穴のついた板の謎を解かなければ脱出できない。この板は屋敷の見取り図になっていて、今までに入手したカギ1～3を使った部屋の部分にカギをさせばいい。右の図を参考にしよう。ちなみに5回失敗するとゲームオーバーだ。



©TAITO CORP. 1997 ©水木プロ・東映動画 ©BANDAI 1997

電撃PSではみんなの質問を大募集

PSのゲームに関しての質問はすべて当コーナーで受けつけています。送られてくる質問すべてを記事に反映するのは不可能ですが、すべて目を通しています。たとえ、お答えすることがなくても「このRPGのココでつまった読者がいるんだな。今度RPGを攻略するなら、こんな点を重点的に抑えよう」って感じで、読者さまのハガキは決してムダにはなってません。電撃PSに影響を与えるアナタの質問ハガキ、今月も首を長くしてお待ち申し上げております。また、読者さまの中には「返信用のハガキで答えてください」という往復ハガキを送ってくださる方もいらっしゃいますが、電撃PSは残念ながらその手のサービスを行っていません。回答は記事でしか行わないのでよ・ろ・し・く❤

お便りのあて先は…
〒101
東京都千代田区
神田駿河台1－8
東京YWCA会館5階
電撃PS編集部
「電撃Q&A」係まで

ポイントQ&A

Q：「レイ・トレーサー」なんですが、ターゲットやライバルなどの動きが、こちらの走りに影響されているように感じるのですが…。気のせいかな？

A：気のせいではなく、それは正解。ターゲットやライバルの走りは、プレイヤーの走り方によって変わっている。敵との距離ができたらスピードが落ち、近づくと加速するしくみになっているのだ。これによって、ターゲットの横に並ぶことができないうえ、カーブでは極端に不利に立たされてしまうことも…。がんばるしかない！

そろそろ『ファイナルファンタジーVII』のウラワザを探してみないか?

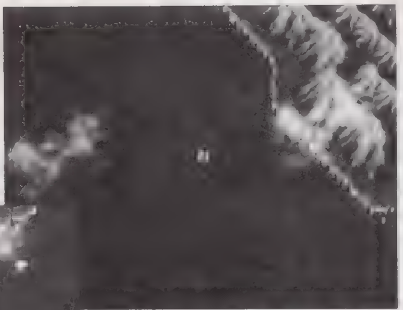
ウラワザデータベース Ver.4.4

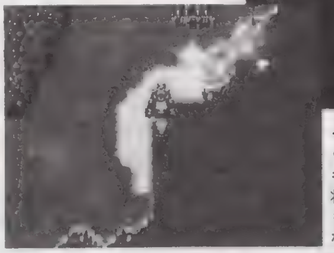
ウラワザデータベースでは、現在『ファイナルファンタジーVII』ウラワザ強化月間となっております。高レベル大放出の出血大サービス中！　そして、その第一弾は19ページにて大好評掲載中!!

LV80 ワイルドアームズ

■海上を自由に移動

人気のＲＰＧ「ワイルドアームズ」から、海の上を通ってマップをショートカットしてしまうウラワザを紹介だ。まずはゴーレムの「アースガルズ」に乗って、ゴーレムが真下を向くような形で海辺ぎりぎりに立つ。その状態で魔法の地図を呼び出し、すぐに⊗でキャンセルしよう。すると、キャラが一歩前に飛び出して、海の上に立ってしまうのだ。これで海の上を歩けるようになるぞ。ただし、右側と下側へしか移動できないうえ、陸地に上がってしまうともう海には戻れないので注意。また、ストーリーの進行状態によってはゲームがバグってしまうので、あまり多用しない方がいいぞ。





◀海辺ぎりぎりでマップを表示し、⊗でキャンセル後、この状態になればＯＫ。もちろんゴーレムがないとできないぞ。

▲うまくいけばそのまま海の上を歩くことができるのだ。まだ行ってない陸地に上陸するのは危険だからやめておこう。

LV50 FORMULA 1

■バギー＆バイク

リアルさが売りの最新Ｆ１ゲームから、登場する車をバギー風に変えてしまうウラワザを紹介。方法は、「ＲＡＣＥ　ＱＵＡＬＩＦＹ」画面で㊤を押しながら✚右、上、◬、左、上、▢、◬と入力すればＯＫだ。これで、バギーのような車で走ることができるぞ。また、同じく「ＲＡＣＥ　ＱＵＡＬＩＦＹ」画面で✚下、上、◯、◬、右、上、▢、◬と入力すると、今度はバイクのような自車で走ることができるようになるのだ。気分を変えて走りたいときにオススメだ。

◀車の形を変えれば、いつもとは違った雰囲気で遊べるぞ。

LV50 ワイプアウトXL

■自車のデザイン変更

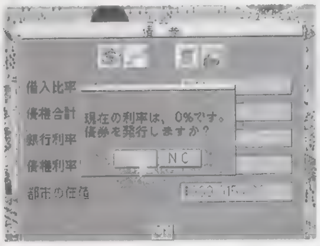
電源を入れたら、R2＋L1＋㊤＋㊦をタイトル画面が出るまで押し続ける。そして、タイトル画面で㊦を押したら、ロード画面でもR2＋L1＋㊤＋㊦を同時に押し続ける。すると、車が蜂やカタツムリなどの生物をモチーフにした奇妙なデザインになってしまうのだ。当然、選んだ自車だけでなく、敵の車も変なデザインになってしまうので、かなり雰囲気の違うレースが展開されるぞ。是非一度遊んで見よう！

◀生物をイメージさせる変なデザインの車。かなり雰囲気が違うぞ。

LV50 SimCity 2000

■債券利率0%

資金調達の最終手段、債券発行で、利率を０％にしてしまうというウラワザが発見された。やり方は、予算のメイン画面で、◬を押しながらL1、L2、L1、L2、R2、R1、R2、R1。これで次に発行する債券の利率が０％になるぞ。でも、すでに発行済みの債券に関しては、利率は変わらないので注意。



▲利率が０％になるので、年度末に利子を払う必要はないのだ

LV50 NBA パワーダンカーズ2

■オールスターチーム

タイトル画面でL1＋R2＋㊦＋㊤を同時に押し、そのまま画面が切り替わるまで（ロード画面が終わるまで）押しっぱなしにしておく。すると、東西のオールスターチームが使えるようになるぞ。

LV20 FORMULA 1

■ドイツ語の実況

「ＲＡＣＥ　ＱＵＡＬＩＦＹ」画面で✚下、上、左、左、▢、◯、⊗と入力。これで、実況がドイツ語になってしまうのだ。これを日本語の実況と聞き比べてみれば、ドイツ語の勉強になる！　……かも知れない。

ウラワザ大募集なのだ！

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもＯＫだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。ＦＡＸでの投稿も受け付けているぞ（24時間ＯＫ！）。

〒101 東京都千代田区神田駿河台１－８
東京ＹＷＣＡ会館５階　電撃ＰＳ「ウラワザ」係まで
ＦＡＸ：03-5281-5232

これが豪華賞品だ！

LV100：12,000円分のおもちゃ券
LV80　：　8,000円分のおもちゃ券
LV50　：　6,500円分のおもちゃ券
LV20　：　4,500円分のおもちゃ券
LV0　 ：　2,000円分のおもちゃ券

今月の採用者：LV80（１名）／神奈川県　坂間友一郎くん。LV50（４名）／福島県　ろくでなしくん、神奈川県　菊岡尊徳くん、東京都　田端歴夫くん、愛知県　久保由美くん。LV20（１名）／埼玉県　笠本茶菓くん。

BROCCOLI INFOMATION

ブロッコリー

ブロッコリーインフォメーション

オールジャンルの同人誌即売会
コミックキャッスル vol.12
～スプリング・ファイト～

日時：1997年3月9日（日）10：30～15：00
会場：池袋サンシャイン・ワールドインポートマート4Ｆ
申込締切：サークル受付は終了致しました

お問い合わせ
〒178　東京都大泉郵便局私書箱6号
コミックキャッスル準備会
☎03-3921-3340
URL http://www.jah.or.jp/~broccoli
E-mail アドレス broccoli@po.jah.or.jp

3月1日より首都圏コミック専門店にてカタログ先行発売予定！

GAMERS
池袋ゲーマーズ開店半年記念　GAMERS THANKS FESTA
ゲーマーズサンクスフェスタ

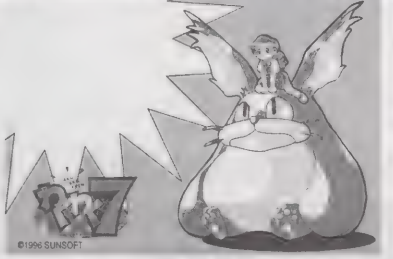
日　時：1997年2月22日（土）13：30～17：45
場　所：神楽坂ツインスター　東京都新宿区神楽坂2-11
参加費：当日券2000円　前売券は有りませんがゲーマーズポイントカード（1000円分の買い物をする毎に1枚）20枚で入場券と池袋ゲーマーズにて交換致します。
内　容：○コスプレダンパ（ＤＪ板倉）○コスプレコンテスト
○ゲームフリープレーコーナー　大会開催の可能性有り
○ゲーマーズ新作発表会&物販コーナー
○ビンゴゲーム大会（豪華景品多数）等のイベント有り
参加資格：18才以上の男女

※詳細はゲーマーズにて発表いたします

ゲーム関連商品専門店
GAMERS

各種フェア開催中!!

新製品続々登場!!
- ●サイキックフォース
  - Tシャツ（￥2500）
  - チョーカー（￥800）
  - グローブ（￥2980）
- ●わくわく7
  - ポストカード（￥350）
  - クリアファイル（￥350）
- その他、各種テレカ等

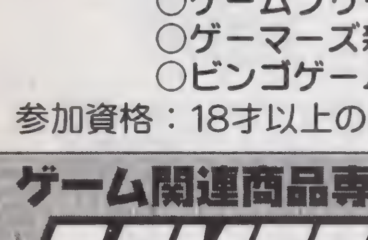


わくわく7
ポストカード
⇦

©1996SUNSOFT

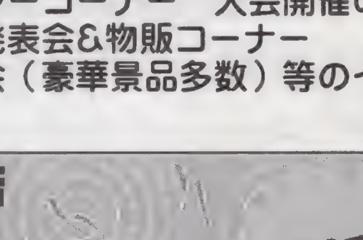
取扱商品
●ゲーム系書籍・コミック
ＰＳ、ＳＳ、64などの攻略本から
ファミコン、MDなどのゲーム攻略本まで1500タイトル以上
●ゲーム系同人誌
●ゲーム系CD・ビデオ
ゲームＣＤはズラリ1000タイトル以上
●コスパショップ特製コスチューム
●ゲームグッズ
・ソニークリエイティブ
・メーカー直卸！プレミアムグッズ
・ゲーマーズ特製グッズ
ソウルエッジ、わくわく7、スターグラディエイターグッズ
・オリジナルテレカ
サイキックフォース、闘神伝、あすか120%、バイオハザード、天地無用、プリティサミー、竹井正樹、イベントテレカなど
・ブロッコリー主催のイベントのカタログ、
・チケットの前売り　e.t.c.

池袋店
OPEN／11:00～21:00
TEL／03-3985-3232



豊島区東池袋1-28-7　蛇の目ビル３Ｆ

京都店
OPEN／10:00～21:00
TEL／075-255-1770

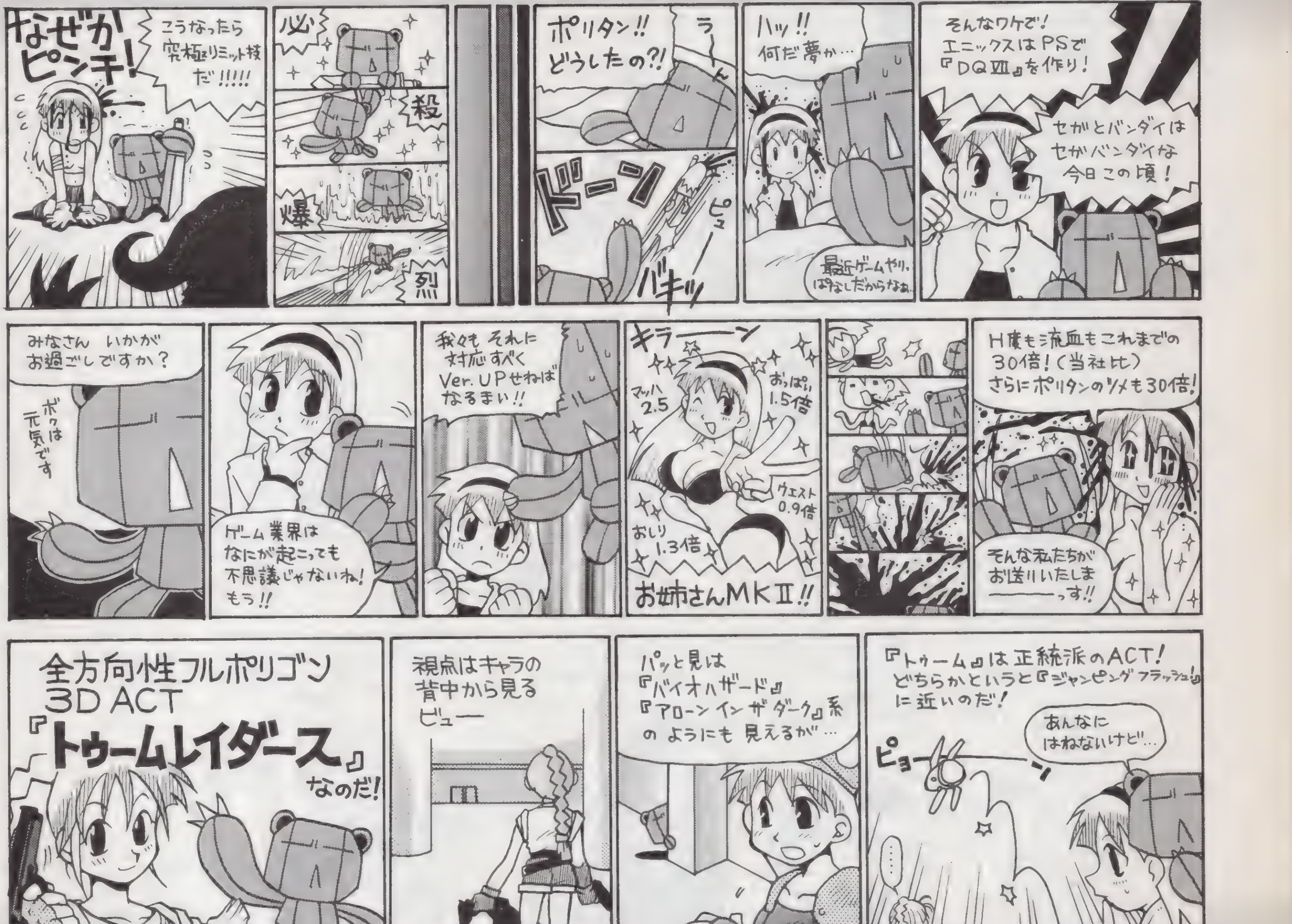


京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地
ナムコワンダータワー６Ｆ

トゥームレイダース はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

注目ソフトと言えばシリーズものが目立つPSですが、それ以外のゲームだって見逃しちゃ困ります。今回紹介するこのゲームも、今までのPSソフトにないスゴさがいっぱいつまった1本なのです。



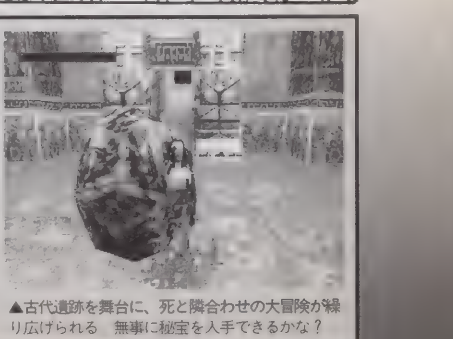
3Dのトリコは ACTもグー!

顔は恐いっが
心はポリゴン
その1

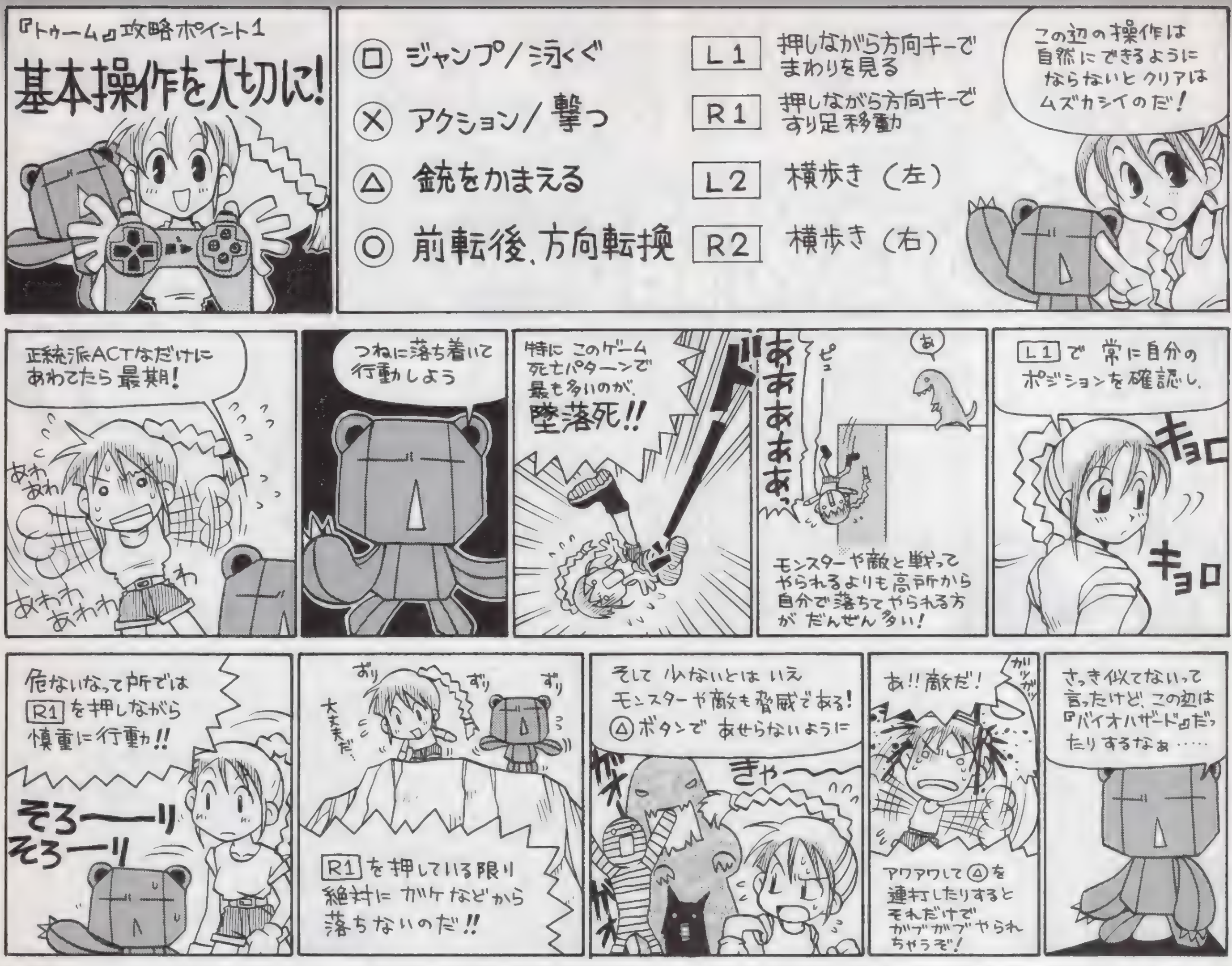
©1996 CORE DESIGN LIMITED
©1997 Victor Interactive Software,Inc.

●このゲームがピッタリの人ってどんな人?

海外生まれのゲームでは、幅広い一般性を持たせるよりも、ある特定の層を狙って開発が行われることが多いものです。この『トゥームレイダース(以下:トゥーム)』もそんな作品なのですが、ではどんな人をターゲットにしたゲームなのでしょうか。それについて、まずゲームの設定から考えてみることにしましょう。古代遺跡の探索と聞けば、映画の「レイダース/失われたアーク《聖櫃》」などを連想する人も多いことでしょう。このゲームは、まさにあの映画に出てくるような数々のワナをかいくぐり、シカケの謎を解き明かしながら冒険していくのです。こう聞いただけでワクワクしてしまった人ならば、『トゥーム』のノリにピッタリの感性を持っていると考えて間違いありません。次にゲーム内容ですが、これはけっこう手応えがあると断言します。紹介記事を見てアクション性のあるアドベンチャーだと思っている人がいましたら、そのイメージは捨ててください。このゲームは謎解き要素の方がオマケと言っていいくらい、非常にアクション性が重視された作品なのです。視点は基本的にマイキャラを背中から追いかけるタイプで、PSソフトであえて同系列のソフトを挙げるとしたら、『ジャンピングフラッシュ!』シリーズが一番近いところに位置していると言えるでしょう。しかも『トゥーム』では「ぶら下がる」などの特殊な動作、ピタリと正確な着地をきめるジャンプ、ジャンプする方位の微妙な調整などが待ち受けています。結論としては、古代遺跡探索のシチュエーションが好きで、超本格派の3DACTを待ちわびていた人にピッタリのゲーム。『トゥーム』とはそんな作品なのです。



▲古代遺跡を舞台に、死と隣合わせの大冒険が繰り広げられる　無事に秘宝を入手できるかな?

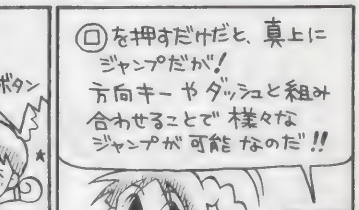


3Dのトリコは ACTもグー!

顔は恐いが心はポリゴン その2

●操作にも慣れないとイヤーンな感じ

最初は操作が複雑に感じるかもしれませんが、使いこなせるようになると、洗練された操作設計であることに気づくでしょう。ゲームを最初に手にしたときには、一刻も早く冒険に旅立ちたいものですが、その気持ちをグッと押さえて、まずはレイラの家に足を運ぶことをお勧めします。ここは、操作全般を解説してくれるトレーニングモードになっていて、音声のアドバイス通りにしていれば、一通りの基本操作を覚えられるようになっているのです。さて、これらの中で案外使いこなしにくいのが、「反転」というこのゲームならではの動作。前方に回転することで瞬間的にうしろを振り向けるワザなのですが、強制的に前方への移動を行うので、せまい足場では命取りになるし、その行動に方向転換も含まれているので、プレイヤーの混乱を招くことになるかもしれません。このボタンだけは、誤って押してしまうことがないよう、一番最初に頭に入れておきましょう。使用頻度が高くて大切なのは、使い分けることが重要な「その場ジャンプ」と「ダッシュジャンプ」、足場からウッカリ落ちてしまうミスを防げる「すり足」、落下の回避にも使える「ぶら下がり」の3つです。これらはもっとも死亡頻度の高いとされる落下死の予防に貢献してくれるので、重点的に練習しておくといいでしょう。とくに「ぶら下がり」は先行入力ができるので、ボタンを押し続けていれば操作ミスを回避できるようになっています。つまり、とっかかりに向かってジャンプ→ぶら下がり、という場合にも、⊗ボタンを最初から押し続けた状態でジャンプを行うようにすればいいのです。それらの基礎を押さえてから、冒険の第1歩を踏み出しましょう。



▲反転や銃の取り出しなどなど、独自の操作が用意されている。早く操作に慣れるようにしよう

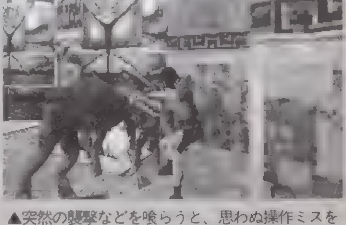
3Dのトリコは ACTもグー!

顔は恐いが心はポリゴン

その3

●高度なアクションを決めるのってカ・イ・カ・ン

プレイヤーがゲームに慣れるのに従って、ゲームの難易度もドンドン上がっていきます。ピンチのグレードアップに負けないよう、アナタの腕も十分にレベルアップさせておきましょう。序盤を越えると、攻撃力の高い敵などもワンサカ登場するようになります。前半では、多少ダメージを無視した雑な戦い方で切り抜けられますが、後半でも同じようなことをしていたら、体力回復アイテムをいくつ集めまくっても足りません。あと、敵が突然襲ってきたとき（トラップが起動したとき)、攻撃をしようとしたのに間違えて銃をしまってしまったとか、銃を出そうとしたら反転してしまったことのある人はいませんか？　焦ったくらいで、操作がハチャメチャになるようではまだまだです。日頃からの練習と、落ちついた心構えさえあれば大したことではないハズです。また、厳しい制限時間の設けられたトラップもありますが、ジャンプや小走りをしながら適切な方向を向けるようになっていますか？　通路の角を曲がるときに壁に当たらずにサッと抜けられますか？　そして、連続でジャンプをしたいなら（どんな場合であれ）ジャンプボタンは押しっぱなしで構わないことや、現在ぶら下がっている場所から一段下のとっかかりにぶら下がりたいなら「⊗はなす→✚キー上＋⊗」という操作をすること、下が針のトラップでも、針と針の間に着地すればダメージを受けずにすむことなども、ちゃんと理解できていますか？　このゲームは奥が深いので、努力すればそれだけ成果が得られます。そして、その成果は必ずアナタに今までよりも、もっと楽しい『トゥーム』の魅力を教えてくれるでしょう。がんばってマスターしてください。



▲突然の襲撃などを喰らうと、思わぬ操作ミスをしてしまうことも。これは練習あるのみだ。

トゥームレイダース、はじめて物語

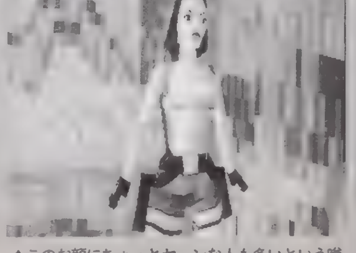
3Dのトリコは ACTもグー!

顔は恐いが 心はポリゴン

その4

●レイラの冒険は、まだ終わりにしたくない!

このゲームは繰り返し楽しめるのも確かですが、やっぱり2回め、3回めは「どこに行けばいいの?」とか「この先にはいったい何が……」みたいなドキドキした感覚は薄れてしまうものです。初めて攻略したときに味わったあの興奮、それをもう一度体験したい! という訳で、早くも続編登場への期待を込めて、読者の皆さまといっしょに次回作への希望を考えてみましょう。やはりまず、キャラクターの顔をもっとかわいくして、スムーズに感情移入ができればうれしいです。これって実際のところゲームで重要なポイントですからねぇ。あと、道具では「ヒモつきのフック」なんかが欲しいです。これは武器にもなりますが、場所によっては絶壁を登る道具としても使用可能というスグレもの。それから「時限爆弾」。ある通路にしかければ、普通の攻撃が通用しない敵をその場に誘導して、爆風でこっぱみじんにできる……なんてどうでしょう。もちろん、タイミングを誤ると、レイラが爆風でふっとんでしまうというのはお約束かな。敵に追われながら爆弾の横を駆け抜けるときなんかはハラハラものって訳です。そしてお供として犬の追加なんていうのも面白そう。ゲーム途中で救出イベントを消化すると主人公についてくるようになり、敵が襲ってくるといち早く行動したり、アイテムを見つけると吠えて知らせてくれるといった特典付き。そして、最後は主人公をかばって命を落としてしまう。きっと、感動の涙を誘うこと間違いなし……みたいな。これらのシステムは、想像の産物でしかない訳ですが、続編が本当に発売され、この中から1つでも実現したならばそれは「トゥーム」ファンにとって、至上の悦びとなるでしょう。



▲このお顔にちょっとヤーンな人も多いという噂。せっかく主人公は女のコなのに……ねぇ?

これを読めば貴方もイラストがうまくなる（癌）

教育にわるい

電撃コラムス
COLUMNS OF DENGEKI

オイッスゥ！　元気がないなぁ？　もういっちょオイッスゥ！　本日、我が探検隊は５人の偉人に話を聞くため、電撃コラムスに来ている。ん？　おい、志村はどこだ!?

風上旬プロフィール

いろいろあって、いろいろ合ってるイラストレーター。または絵描き、ドット屋。ギャグが深い先生にファンレターをプリーズカムカム。

★呪いの顔がチチチとまた呼ぶ……

ゲ、ゲーム業界が大揺れでやんすっ。「ドラクエⅦ」がＰＳですよ。おやびん。Ｋ点越えてます！　オイラのジャンプ力３カ月分で支払っても足りなくてお縄ちょうだいです。おやびん！

ふぅ。いったいどうなるのでしょう？　ゲィム業界。僕はＰＳ好きな人なのでこのこと自体はうれしうれしな状況であるのだけど……。なんかこうなるとほかのハードにちょっぴり同情してしまいます。なぁ。今回はそんなハード選びの苦いお話「オイラ編」です。

今となってはセガは嫌いじゃないし、サターンでもバリバリ遊んでおりますが、昔は「セガのハードは買わずにいよう期間☆実施中」な人だったのです。それは、さかのぼること十数年、僕が小６ぐらいのときのこと。当時、任天堂のＦＣとセガのＳＧ－1000という２つのハードがほぼ同時期に発売されました。僕は少ないおこづかいとお年玉でひねり出した小さな資金を手にしながら、どちらに投資すれば幸せになれるかを真剣に考え、んで結局「やっぱこれからはセガの時代だよな」という直感でＳＧ－1000を買ってしまうのです…。その直後、あろうことかＦＣで『ゼビウス』が発売。そして「スーパーマリオ」まで発売され、世間では空前のＦＣブーム。そんな光景を横目でうらやましく思いながら、僕は「コンゴボンゴ」という「ドンキ●コング」（初代）のパクリゲーを悲しくプレイしてました。「♪これがオレのマリオなんだ～よぉ～」とアイロニーあふれる歌（作詞作曲／自分）を口ずさみながら……。

そのあと、セガはＦＣに追いつくために、セガマークⅢ、マスターシステムと次々とニューハードを登場させましたが、ＳＧ－1000でのダメージが非常に大きかった僕は「セガのハードにはコリゴリ」時代突入となり、お金をため直して、数年後にはそそくさとＦＣ派にくら替えしていました。「セガの時代が来る」という僕の読みは、どうやら10年早かったみたいです。今のサターンは好きなので、どうかこうならないようにと、祈りたい。

イラスト／風上旬

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い
Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓真 近況
コラムの原稿が終わればレビュー。レビューが終わればまたまたコラム。雑誌の仕事ってのは本当に果てがないんだねえ。

★『ファイナルファンタジーVII』ついに発売：PS史上最大のRPG登場の衝撃

いよいよ発売された『ファイナルファンタジーVII』。このゲームはかなりのラインナップが揃っている現在のPSソフトの中でも、技術的にも、また完成度としても今までのRPGとは「別格」といえるだろう。

単純に画面1つを見ても、どれだけの人数と金が投入されたかわかるし、これに比較しうるものが次にまた現れるのはいつだろうか…と思ってしまうほどの作品であるのは確かだ。

発売前にTVで流されていたCMを見たときも「これが本当にゲームとして出るのか？」と思いたくなる画面の連続だった（少なくとも、日本で公開されるくだらない映画よりよほどおもしろいし、お金がかかっていたのは確かだ）。

また、1つ1つの技術を見たときに、CD－ROMの宿命であるアクセスタイムの処理（ごまかし方）・画像の使い方など『バイオハザード』や『キングスフィールドIII』などで、その手法自体は見えていたが、それらすべての技法を集積し、非常に高い完成度でプレゼンテーションしているのも評価に値する。

この極めて高度で完成度の高いゲームを100万人以上の人間がプレイして「ゲームとはこういうものなんだ」と感じることを考えると、一般ユーザーにとっての「TVゲームの概念」とか「評価」が大きく変化するのは確かだろう。

と、ここまではいいのだが……。「FFVII」に代表される、演出を駆使するRPGは「映画的な」とすぐに表現されるし、それに実際そこらじゅうで「映画のような」と書かれているわけなのだが、これは違う…と思うというか、かなり問題のある表現だと思うのだ。

確かにゲームはTVを使って、映画やTV番組を見るのと同じ機械を使ってプレイするものだし、なおかつそれ自体が映像・音楽などを組み合わせて使用することもあり、映画と比較されることが多いわけなのだが、映画とゲームでは文法に大きな違いがある。

映画の文法は小説や演劇（特に演劇）の文法に加えて、カメラワークとモンタージュの2つが中心。これに加えて音ということになる（モンタージュとは、複数のカットを組み合わせることによってそのシーンに意味を持たせる技法で、エイゼンシュタインという監督が「戦艦ポチョムキン」という映画で確立した方法）。

まとめれば、映画を映画たらしめているモノはなにかといわれれば「シナリオとそのシナリオに関わるテーマを表現するために積み重ねられたカットの集合体」であるわけだ。

その映画で表現されるべきシナリオというやつは、それ自体が持っているテーマによる自律的な展開を身上としていて、キャラクターの動機・行動・感情表現などのすべてはそのテーマのために周到に準備されたものなわけだ。

つまり、映画の映像手法は観客に対してストーリーとテーマを際立だたせるためのもので、そのために時間位置、前後の関係まで厳密に計算されて作られている。

これと比較すると「FFVII」はどれだけ映画の技法をもらってきてはいても、映画と同じものでは決してない（むろん、これは『FFVII』だけではなく、シナリオがあるあらゆるゲームにいえることだが、その中でも『FFVII』はとくに映画的な手法が強く打ち出されているので対象として書いている）。

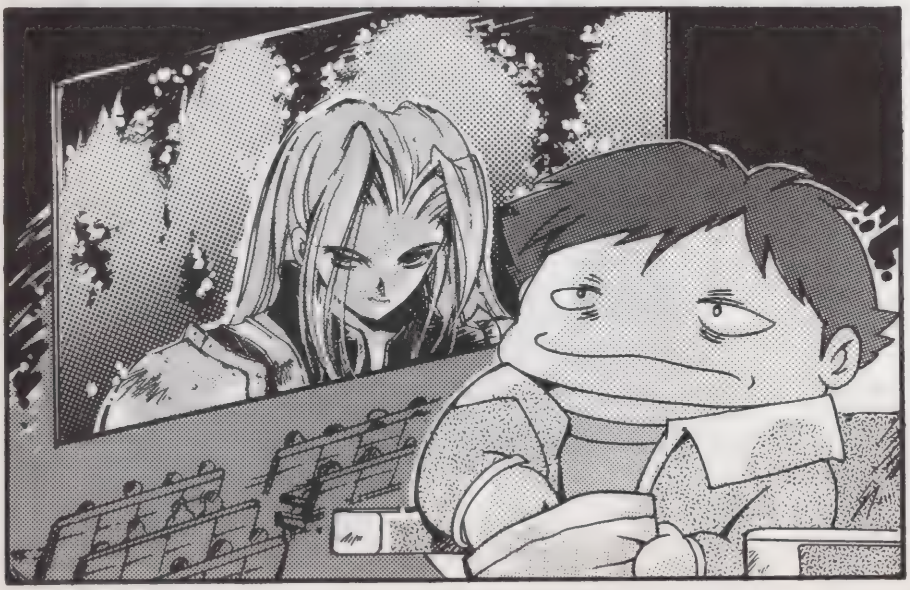
映画にあるストーリーの自律的な展開や動機の表現は、ゲームの中ではイベントの一部という形で表現されるのみで、残りのストーリーは極力プレイヤーの手によって解き明かされることが前提となっており、プレイヤーの腕前とレベルに依存した状態で漸進的に進んでいく。ある演出（イベント）の前後の状態を完全に作り手側がコントロールすることはできないし、もしそれをやった場合には「レールの上を走らされている印象」が出てくるので、ゲームを作る側はそれを極力排除しようとするのが通常だ。

この、プレイヤーの介在によって進んでいくストーリーは、映画や演劇に代表されるストーリーメディアの自律的な予定調和とはかけ離れたあいいれないものだ。なぜなら、ストーリーには語られるべき手ごろな時間が存在するし、そこにプレイヤーが介在することは「ストーリーを語る」意味からは無駄以外の何物でもない。

それに対してゲームでは「ストーリー」はあくまでもプレイヤーの経験の一部でしかなく、そのゲームの全体を律するほどのモノではない。もっといえばゲームではキャラクターに対するプレイヤーの感情移入の道具としてストーリーまでもがかしづいている感もある。ストーリーの最後を知りたくてプレイしているプレイヤーよりも、キャラクターに感情移入して、謎解きしながらやっているうちに終わるプレイヤーの方が多いのではないかと思うのだ。

その意味で、「FFVII」に代表されるRPGは「映画的なゲーム」というよりは、映画に代表される映像技法を使って作り出された新しい形のエンターテイメントと表現する方が、より正しいといえるだろう。

しかし、なにはともあれ、さまざまなゲームデザイナーが夢見てきた「まるで映画のような映像と音楽で演出を加えられたゲーム」が、今、『FFVII』によって実現したのは疑いもなく事実だし、それが「新しいエンターテイメント」の1つの規範となりえるレベルで完成しているのも疑いはない。そして、それはむろんいうまでもなく、プレイヤーにとっても作り手にとっても、いいことなのだ。

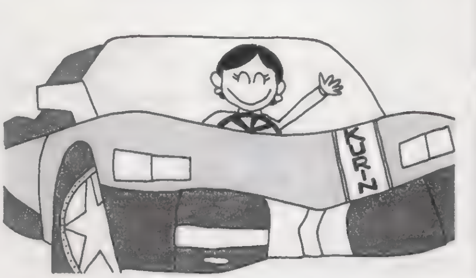


イラスト／あいざわひろし

イラスト／よしきくりん

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち



よしきくりん
プロフィール

「ときめき」優美役のキュートボイスアクター。車のB級ライセンスを持つほどの腕前なので、RCGならOK！　それはもう保証つきです。

★〝F1とインディー〟一粒で二度楽しいレース

真冬の寒さ厳しい中、近所の庭先に白梅が咲いているのを見かけました。寒いながらも季節は刻一刻と移り変わっていくものです。そういえばこの間、毎年恒例の第19回ダカールラリーがありましたね。以前は、〝パリダカ〟(パリ・ダカールラリー)と呼ばれていましたけど。今回はアフリカ大陸だけでの開催で、うれしいことに篠塚選手が日本人初の総合優勝をはたしました。砂漠地帯での過酷なレースに耐えきれた強靭な体力、精神力に脱帽です。

先日「月刊ときめきメモリアル No.8」の収録がありました。私は今回〝禁断のフリートーク〟に出演しています。いつも「月メモ」を聞いてくれている人なら知っているよね。これは毎回いろいろなゲストとお話するコーナーなんだけど、今回、今までの収録時間の中で最長記録を更新したらしいのよね。ホントにいろ〜んな話を3人でしちゃいましたよ。そりゃオンエアできないものまで…。3月発売時にはかなり(!!)コンパクトにまとめられていると思いますけど。お楽しみに！

さて今回のゲームレポート、ここ数年毎年〝1、2、3〟(12月3日)に発売されるＲＣＧ…といえば昨年発売された『ＲＡＧＥ　ＲＡＣＥＲ』。もぉオープニングから超(！)カッコイイ!!　それに音楽もカッコイイ仕上がりになっています。私、最初からちょっと興奮気味であります。ナレーションも今までのシブーイ男性からちょっといいオンナ系の女性へと変わり、雰囲気も違いますね。『リッジ』シリーズのコースと比べるとかなりＵＰ－ＤＯＷＮがあり起伏の激しいコース設定。登りはけっこうキツイので、マシンはＭＴの方が微妙なシフトチェンジ操作で加速が効くので速いでしょうね。このシリーズならではの操作性の高さは、実に気持ちがよくて爽快です!!　どのコースも実際に走ってみたくなってしまいます。自分の愛車で走ったら最高だろうなぁ。いいなぁいいなぁ…走ってみたいなぁ。コーナーを気持ちよく抜けられたときには〝Excellent Cornering〟といわれて、ちょいといい気分にしてくれちゃいます。また、コースの設定は大きく分けてふたつ。世界最高峰のレースに例えると、街中をみごとなテクニックで駆けぬけるＦ１のMONACO GPと、ぐるぐる目が回りそうなオーバルコースのインディーカーかな。それから、オーバルコースのバンクは思った以上にテクニックが必要みたい。特に抜くのが難しい！　そして、『リッジ』シリーズとの大きな違いは3位以内に入賞すると、賞金がもらえて自分のマシンをグレードアップしていけることです。おまけにボディも好きなようにカラーリングできたりと、走ることだけでない遊び心がいっぱい。それから自分の名前をマシンにデザインするとコーナーの看板までもが同じデザインになっている!!　ユニークよね。

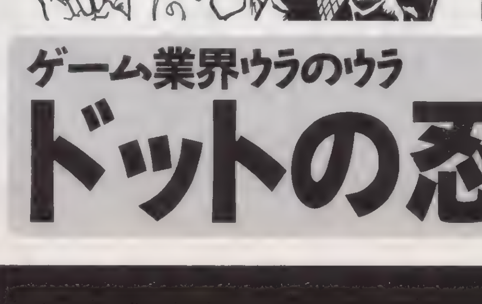
走っていてちょっと気になっちゃうけどうれしいなぁ。また、メチャ速のマシンに仕上げるとナント最高速が283キロ！　まだまだこれからもかわいいマシンに育て上げていくぞー!!

★いつか必ずやってくる、ゲームの完成する日

前回も書きましたが、今年の冬はかなりヤバいです。まともな雪こそ(1月の時点では)降らないものの、日中晴れると夜の冷え込みは尋常じゃないし、強力なインフルエンザは流行っているし、ナホトカの座礁で、波の高い日本海は重油まみれだし…。いくら世紀末といっても、チトこのゲーム性はどうかと思うのですが、神様？　それでも、冬は空気が澄んでいるので、始発電車で帰る朝などは空は水色が紫に変わるグラデーションのかかった雲の隙間から、真白い太陽が昇ってきて「おおぉ神様、今日もよいＢＧを描いてるぜぃ…フルカラーかな？」と白い溜息をもらしたりします。そのときも、あまりの寒さに涙まで出てきて、すれ違う人がいないからいいですが、かなりキケンな表情になってます。

さて、そんな冬も必ず終わるように、長かったゲームの開発も、いよいよ終わろうとしています。作業的には「もう新しいグラフィック、新しいイベントプログラムは作らない。残るは徹底的なデバッグのみ」といったトコロでしょうか。悪あがきで1体キャラを増やそうとしたら、ディレクターさんに怒られてしまいました(笑)。開発の一番始めに、絶対条件で「今期中に出す(決算は4月なので、3月中に)」というのがあったため、かかるプレッシャーは通常の3倍(連邦軍パイロット談)で、まさに有名大作ＲＰＧ並のスタッフ数(戦艦並の火力)と、高価な速いコンピュータ(高機動支援戦闘機)が必要でした。おかげで今期中には出せそうですが、失ったモノもまた、少なくはありませんでした。

失ったモノといえばこんな話が。年末・正月はマスターアップのためメチャメチャ忙しく、年賀状はもちろん、忘年会不参加のＴＥＬすらもできないほどだったのですが、最近知り合いのゲーム関係の仕事をしている人から、よく「会社が電撃ＰＳ買ってるから、コラム読んでるぜ」という返事をいただき、「てめーよくもバラしたな(誤解だ)」とか「そういう風に考えてたんスか(それだけじゃないけど)」みたいな感想ももらうので、「新しい環境で新しい仕事」を探さなければならないのに、信用をなくしたので総スカンをくらいそうです。いつもなら、1つの仕事が終わる前に、次の仕事の話は決めておくのですが、今回その辺の動きがまったく鈍く、しかもそんな理由で新年の挨拶すらしていないので、今は不安な気持ちでいっぱい(笑)。おまけに、1月に今住んでいる部屋を更新したばかりなのに、次の仕事によっては(いや、十中八九)引っ越さなければならなくなりそうです。そんな不安から逃げ出すように「いやぁ、あのスケジュールでよく完成したなぁ」とか「すげー。キャラクタ一数600ファイルを越えたぜ」など、「今の仕事」の「よかったところ」だけを集めて、自分を励ましています(笑)。いや、でも本当に1月中に、なんとかカタチになってよかったです。1月末には、みんなの睡眠時間に影響を及ぼしそうな、強力なソフトがありましたからねぇ…。あーん、『レイストーム』やりたいよぅ(涙)。



林田篤
プロフィール

電撃ＰＳ編集部に出没する、ヘンなドット絵描き。
最近「電撃ＰＳは巨乳描くと載りますか」との質問に、「ビンゴ！」と答える(笑)。

ゲーム業界ウラのウラ

ドットの忍道

イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る！
PS業界 大人の話

鎌田重昭プロフィール
ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダー、という肩書きを持つゲーム業界の超事情通の方。秋葉原の歴史もおまかせなのです。

★電撃読者のための秋葉原講座〜なんでゲームの街に？

みなさん『ＦＦⅦ』は進んでますか？　前評判通りの斬新なゲームシステムや美麗なグラフィックを十分堪能していることと思います。

私も発売日を過ぎてから、やっとプレイを始めることができました。えっ？　私にしては遅いんじゃないかって？　そーなんです（ＣＭ調で)。なにしろ昨年の12月頃からまわりは『ＦＦ』一色で、ＰＳ関連の雑誌を扱う出版社さんや編集プロダクションでは、紹介記事作成のためにモニターのほとんどが『ＦＦ』の画面。でも、ここで先の方のイベントや隠し技などを見てしまうと、自分でプレイするときのおもしろさが半減してしまうので、できるだけ見ないよーに、聞かないよーにと、じっとガマンの２カ月でした。ちゃんと製品版を買って、メモリーカードや食料を用意してと。さーて、本腰入れてプレイを再開しますか……えっ……その前に原稿が先だって？

というワケで、秋葉原の歴史編最終話「なんでゲームの街になったか？」をお贈りすることにしましょう。

前々回で、どうして秋葉原に裏流通のゲームソフトが集まるようになったかをお話しましたね。でも、いくら秋葉原がジャンク品やバッタ物のお店が多かったからといって、それだけでは表通りまでずらっとゲームが並ぶようにはならなかったでしょう。そうです。ある事情があって、秋葉原は家電製品の街から電脳中心、ゲームの街へと転身を図ることとなったのです。

昭和末期、日本は未曾有(みぞう、と読みます)の好景気に浮かれていました。俗にいう「バブル経済」というヤツですね。土地や株価といった、現在にも問題を残しているような象徴的な物だけでなく、さまざまな物にその影響がありました。家電製品もその例外ではありませんでした。好調な個人消費の伸びに支えられて、需要は拡大の一途をたどっていました。

今、考えると「バブリーだなあ」と思える商品も次々と登場しました。大画面ＴＶ、大型冷蔵庫、高級オーディオなどなど、家電製品も大型化、高級化の道を進んできたのです。

ところが、時代が平成に入ると、バブル経済の崩壊とほぼ時を同じくして家電業界にも不況の波が押し寄せてきました。家電製品のほとんどが高級志向に走っていたところへ不況ですからダブルパンチですよね。それでなくても、この少し前から家電製品というのは飽和状態になりつつあったのです。

戦後の経済の繁栄と足並みをそろえるように、さまざまな家電製品が登場してきました。昔は相当のお金持ちでないと買えなかったテレビは一家に何台という時代になりました。洗濯機・冷蔵庫のない家庭、というのは探す方が難しいですよね。ＣＤラジカセは小中学生のおもちゃと化していますし、電子レンジ・エアコンも相当な高普及率を示すようになりました。もう気がついたと思うのですが、家電製品と呼ばれるもので生活必需品といわれるものは、ほとんど行き渡ってしまっているのです。

さらにＴＶや冷蔵庫のように、これから一家に１台というような需要が起こりそうな、画期的な新製品が登場してこないという「技術的頭打ち」があるのも事実です。各メーカーとも、この「次世代の普及品」の完成を目指して大変な努力をしてきましたが、未だに軌道に乗りません。ハイビジョン放送といった国家をも巻き込んだ大がかりな物から、古くはＭＳＸ、最近では３ＤＯといったパソコン・ホビー系に至るまで、さまざまな試みがあることはあるんですけどね。

実はこういった「頭打ち」問題は、昭和50年代後期からわかっていたのです。ところがワープロやコードレス電話といった、小ヒットに助けられていたのと、前述のバブルで買い換え需要が多かったことが家電業界の判断を狂わせたのでしょう。

秋葉原電気街にとっても、これは大きな痛手となりました。また、流通やライフスタイルの変化もこれに追い打ちをかけることとなります。まず、自家用車が普及し、郊外型量販店・ディスカウントストアが急成長しました。わざわざ秋葉原まで出なくても、価格がそんなに変わらないなら、近くに車で買い物にいって積んで帰れた方が便利ですよね。宅急便などの物流システムの発達により、配送サービス等にも差がなくなりました。

こうして秋葉原での家電製品、特に「白物」(しろもの)と呼ばれる冷蔵庫・洗濯機といった分野は大変な苦戦を強いられることとなったのです。平成５年になってシントク、ヒロセムセンといった秋葉原創成期以来の老舗が閉店したことは、象徴的な出来事としてマスコミにも大きく取り上げられました。

しかし、秋葉原は徐々にですが、次世代の商材を育てていたのです。それがパソコン・ゲーム機に代表されるマルチメディア関連商品だったのです。

■こうして現在の秋葉原の姿となったワケですが、まだまだ完成したのではありません。旧中央青果市場跡地、ＪＲ敷地の再開発といったビッグプロジェクトが進行中です。これからどういった街に育っていくのか、今からとても楽しみですね。

■予想を遥かに越える長い連載となった「秋葉原の歴史編」はこれで終了となります。次回からは穴場情報なども交えながら「秋葉原の７不思議編」をお贈りします。どうぞお楽しみに。

イラスト／菅野博士

夢と勇気の読者様ページ

PSの奴隷

寒さ本番、ゲームも生本番。『ＦＦ』の後もなんだか知らないけどイロイロ発売されるのがＰＳの良いところ。自分の好みに合わせて、上手にソフトを選択するのです！　って変なリード。

まんが／岩瀬さとみ

ＰＳの奴隷は「ＦＦⅦ」のムービーってスゴイよな、あれ、Ｍ－ＪＰＥＧなんだぜとか、「ＦＦⅦ」のムービーってたくさんあるですねぇなんていう、ＰＳそしてゲーム全般に全魂な貴方にお送りするゲーム以外もＯＫ読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。どんなのでも大丈夫。雑誌に自分のハガキが載るのってかなり　です。

私の名前はカルメン。股の、いや……またの名をＰＳの奴隷。略して「ＤＰＳど」。今日もカスタネット片手にフラメンコを踊るわ。はぁ～パンパン。はぁ～パンパパン。ふっいい汗かいたわ、ガフガフおいらナナキ……レッド13は悟空と似てるよね説あり11ページでお送りするのです！　文字投稿部分、掲載ハガキ枚数、隔週発売のゲーム専門誌では最強！　すてきな貴方のハガキをキャッチ！　ハガキが命でやってま～す！　もし……ハガキが送られてこなかったら……きついなぁ。その時はそのと……悲しいからその想像は止めときます。

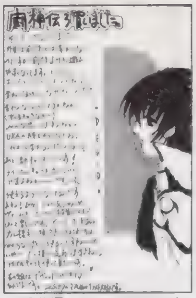
今、午前5時20分……星の命を守るため戦ってます！

もう守りきったって人も多いんだろうなぁ今日この頃　ガンバってます。ワンワン。

▲三重県　Ｋ－Ｋ－０１さん：スゴイちょっとだけコスチュームチェンジです。

▲石川県　バラ族さん：危ないですねぇ。……あぁ移植してくれないですかねぇ…。

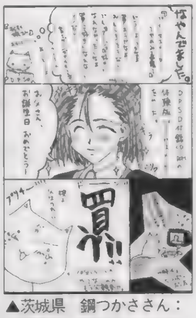
▲大阪府　柏田秀紀さん：進化して欲しいんですが…どうなんでしょう？


▲千葉県　ＭＡＫＯＴＯさん：格闘があまり得意でない人に好評の『闘神伝』。

▲石川県　ヤカンけっとるさん：かなりイヤなゲームになってそうです。

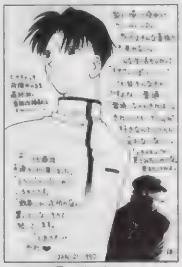
▲愛知県　浅魔悠さん：胸のはだか十字がなんとなく怪しくて○です。

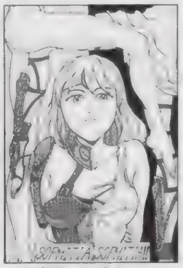
▲山口県　ちさこさん：ＯＫです。買っちゃって下さい。主婦ゲーマー急増中。



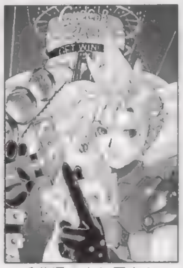
▲茨城県　鍋つかささん：父親気分はなぜかウキウキするのでステキです。

▲埼玉県　うにさん：来ましたねぇ。夢じゃないです。本当です。


▲埼玉県　矢渡さん：オタクとかそうでないとかは、全く意味ないですよ。

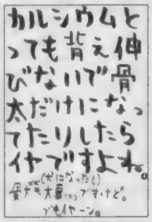

▲北海道　～生さん：Ｈですよねぇ。水着？　まあとにかくステキです。

▲福島県　もぐぞうさん：学ランに血塗れ。行き先はどこなんでしょう？


▲千葉県　よね男さん：ゴールドソーサーは楽しすぎです。ＧＰ、ＧＰ。

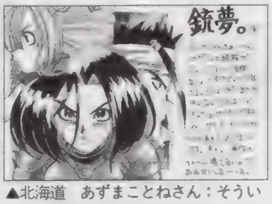
◀宮城県　一郎あきらさん：それはそれで怪しくて○です。でも……ゲーム中では……内緒。

▼静岡県　えんぜるぼーいさん：うれしいですよね。1000勝。ものスゴイ時間かかるから。

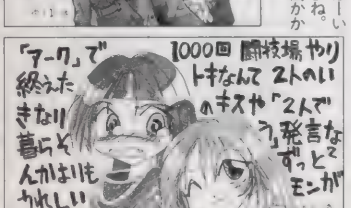


▲東京都　炭素分子さん：やはり体重は重くなるんでしょうか？　ねぇ？

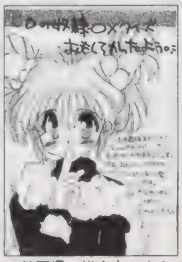
▲愛媛県　安倍茂樹さん：ＰＳでも出ます。かなりイヤなガンダムです。



▲北海道　あずまことねさん：そういえばウワサも聞きません……。



▲新潟県　ゆづきさん：妖精だから性別はないんですよ。きっと。


▲静岡県　椎名奈々さん：次回はもっとスゴクなる予定です。

▲埼玉県　鳥さん：かなりイカサマでステキです。ファン多いです。シュシュってパンチ。

「将来はゲーム関係の職業に就きたいと思ってるんですけど、土壇場に来て進路で悩んでます。大学に行くか、専門学校に行くか。時間をムダにしたくないじゃないですか。役に立つのはどっちなんでしょう？　親は好きなようにしろと言ってくれてるんですけど……」栃木県　イワノランウさん：

なんだか予備校のＣＭみたいですけど、結局最後は本人のやる気だと思います。ゲーム業界（いえ、就職とか社会全般）、大学だろうが、専門学校だろうが、どちらもムダではないでしょう。イワノランウさんは理解ある御両親に恵まれたのですから、まずは自分のやる気をガンガン育ててみては？　最終的に大成功するには、才能（ゲーム制作の）も必要だとは思いますけど、自分にその才能が有るか無いかはやってみないとわからないですから。ガンバってみて下さい。

「実際に『ＦＦⅦ』のような冒険をするには何が必要でしょう？　いや、ふと思っただけなんですけど、ゲームでヴァーチャルじゃなくて生身で冒険したいなぁって。あのまんまはムリでも、似たようなことは出来ませんかねぇ？　ムリか……」宮城県　中代つよしさん：

冒険は命がけです。まあ、ゲームの主人公もそうですから、生身だろうが、ヴァーチャルだろうが命がけでないとダメなようです。命がけなら生身でもイロイロできますよ。きっと。それこそ、ＴＶカメラのない猿岩石やドロンズはかなり大冒険ですし。人類未到のジャングルや山岳地帯って多いですから、まずはそのあたりから冒険し始めるのもいいかもしれません（笑）。

「ＤＰＳどを読んでると、オタクってコトなんでしょうか？　昨日友だちに言われました。オタクっていけないんでしょうか？　いまいちわかりません」神奈川県　相川みゃさん：

オタクか、オタクでないかと聞かれたら……オタクなんでしょうねぇ。少なくとも奴隷のページのハガキを１枚１枚ていねいに読んだり、１人で夜中にハガキを描いたり…日本では「室内で１人でするあまりカッコ良く無い趣味」はすべてオタクなモノとして分類されてしまうようですから。でもオタクだからってその趣味がいけないとは思えません。何事も本人が楽しければいい気がします。別に人に迷惑かけているわけじゃないですし（かけてたらマズイ）。普通の人よりもやり込む人＝オタク。なんだか間違ってる気もしますが、それはそれでいいかなぁなんて。ダメです？　今の世の中、ある程度こちら側の方が楽しい気がするのは……負けおしみでしょうか？

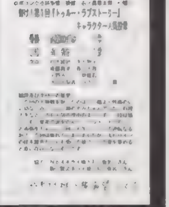
ロボコン０点な人

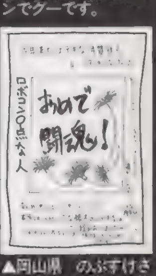
見出し忘れてゴメン

例によってうだうだ書いてるだけのコーナーです。（ほ）

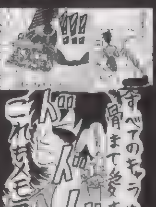
ついにというかようやくというか、発表されましたね『あすか』の新作。しかし、前ほどハマれないと思います。なんかもう、ずいぶん印象が変わってしまったなぁというのが正直な感想で。あと、最近のアンソロジーとかＣＤドラマとかいった関連商品の展開にはなんとなく釈然としないものを感じていたし。とはいえ格闘ゲームとしてよくできてるのは確か（だと思う）ので、取りあえずは買うつもりですけどね。

さてそんなワケで、先日ワンフェスにいってきました。狙いはやっぱり「あすか」関連だったんですけど、……ってやっぱり好きなんですねオレ。可莉奈はいくつかみつけたんだけど、飛鳥はほとんどなかったな。別にいいけど（笑）。取りあえずみんなＰＣエンジン版を元にしているようで個人的には嬉しかった。いくつかは買ったのですが、午後になって初めて気づいた。たいへん素敵な可莉奈は売り切れで買えませんでした。とても残念でした。てな所でこの話題は終わり。次。最近、『トゥルー・ラブストーリー』のイメージＣＤが発売され、また熱がぶり返してます。やっぱ、のぞみですね。


▲埼玉県　木造宇宙空母さん：票数がロボコンでグーです。



▲岡山県　のぶすけさん：かなりイヤかもなのです。



▲愛知県　Ｚ．Ｅ．Ｐさん：楽でしょう（笑）。ジャラジャラ。

奈、竜子、虎実の4人だけというのも結構寂しかったです。まぁ、ファンから見ればそれなりに楽しめるかな　パッケージは石田先生の可莉奈で、なかなか可愛いです。ちなみにこれは「綾」の巻となっており、今月くらいに続編の「乱」の巻が出るようです。それにしてもあまり売ってる所を見たことない気がするのはなぜ？　ところで話は変わりますが、ＣＤといえば現在のお勧めはやっぱり「トゥルー・ラブストーリー」のイメージアルバムでしょう。本多さん除く基本キャラ4人＋天野みどりによる、それぞれの語りとボーカル、さらに主題歌も入って大変お得です　ボーカルはテーマソングに詞をのせただけだけど、なかなか雰囲気が出てて楽しいですよ　なんか途中から「あすか」とは全然関係ない話になっちゃいましたね。でもまぁいいかぁ。（ほ）

なんでこんな男になっちゃったかなぁというのが最近のオレの感想です。昔は変な硬派ゲーマーだったのに……（魔）

「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「４色奴隷」の２つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝プレゼント＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　超お待たせですが。そして次の決算は……まだいつになるか現在未定。そろそろ近い……？　まあでもハガキは送って欲しいです！

この柱ネームですが、「あすか」攻略終わらせたハズなのに何か書けって言われました 何しろっていうのでしょうか 困ったもんです では取りあえず「あすか」の新作発表されたので、やっぱり「あすか」のお話でもしましょうかねぇ。えー、新作ゲームの方はまったく詳しい情報はないので、今は何とも言えません そこで、この前書いた関連CD紹介の続きを 前に紹介したCDのあと、さらにもう１枚ドラマCDが発売されています 正式な紹介じゃないので発売元とか値段とかは書きません 忘れました このCD、タイトルはズバリ「かりな－20％」可莉奈をメインとしたオムニバスドラマ４本と、新曲のボーカルが２曲収録されております。ドラマ自体は楽しいものですが、なんか可莉奈の活躍が少ないような…。まぁ、オリジナルキャラ（しかも男）の視点から描いてるので仕方ないですが あと、結局登場してるメインキャラは、飛鳥、可莉

表紙が普通で買いやすい－　電撃姫（宣伝）（魔）

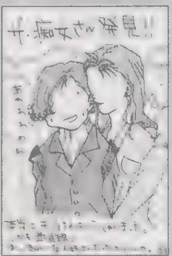
ギャルとゲームとなみだとちくび♥

１月31日といえば、やっぱりアレ！　俺も弟に頼んで手に入れたよ。いやぁ、見開きイラストあり攻略ありの、なかなかエロエロな出来だね。以上、電撃姫の話題でした。　（中）

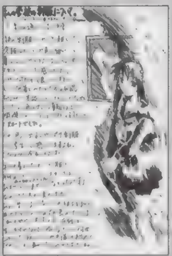
新パソコン導入後、エロゲー番長と化してる俺。そのエロゲーコレクションを見渡すと、やたらＳＭモノが多かったりする。理由はこれらのジャンルに育成ＳＬＧが多いからなのだ。なにしろ俺って、１月下旬発売のソフトは「ＦＦⅦ」より「プリメ」に興味あるくらい、このジャンルが好き。今まで興味の無かった「実況パワプロ」（野球ゲー）も、選手育成モードを体験したとたん、すっごくほしくなっちゃったもん（笑）。戦略ＳＬＧほど面倒でないし、エンディングまでの時間も10時間くらいで、ちょうどメリハリが効いててグーなのが好きな理由だな。

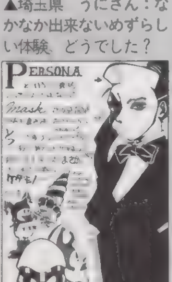
ところで上に挙げた「プリメ」は、ＰＳ版は未体験だけど、シリーズの２作品は当然ながらハマりました。特に「１」は、俺にＰＣ98購入の決心をさせた、思い出のゲームなんだよね。思えばこれが、現在の俺が美少女育成ＳＬＧ、エロゲーではＳＭ調教ＳＬＧに走る要因だったんだよな。

それにしても、なぜ美少女育成モノはエロゲーだとＳＭ調教になるのか？　これは、女の子を自分の意のままに育てるというゲームスタイルが、相手を拘束するＳＭにマッチしたからかな。極端な話、縄やムチなどで女の子を服従させるのと、娘をあやしい酒場で働かせて高級娼婦のエンディングを狙うのも、プレイヤーの姿勢としては大差ないと思うよ、俺はね。まあ、だからといってＳＭ調教モノにハマって何が悪い、と開き直るつもりはないけどさ（笑）。

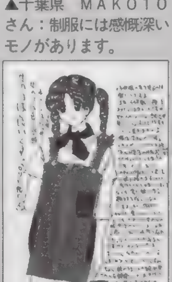


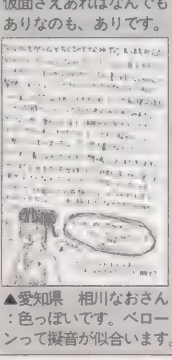
▲埼玉県　うにさん：なかなか出来ないめずらしい体験。どうでした？

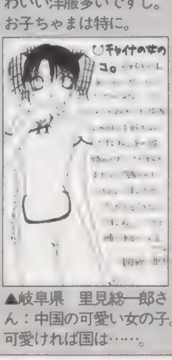

▲千葉県　ＭＡＫＯＴＯさん：制服には感慨深いモノがあります。



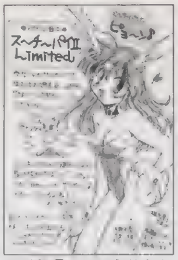
▲秋田県　傲天人さん：仮面さえあればなんでもありなのも、ありです。


▲福島県　琴絵さん：かわいい洋服多いですし。お子ちゃまは特に。


▲愛知県　相川なおさん：色っぽいです。ベローンって擬音が似合います。

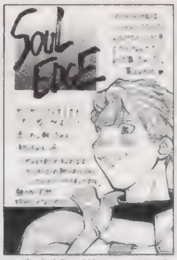


▲岐阜県　里見総一郎さん：中国の可愛い女の子。可愛ければ国は……。



▲滋賀県　ごぢうりさん：みんなで内緒にしましょう。ばれなければ○。

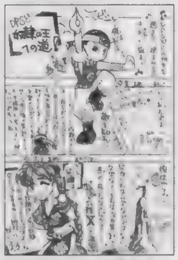
▲東京都　谷川蛍雪さん：レイジ＝館林はなかなかステキかもです。



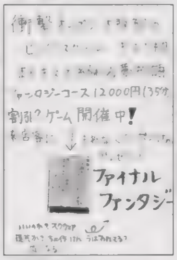
▲東京都　祥人さん：武器格闘の中でかなりクオリティが高い気がします。

▲愛媛県　むにゃんさん：頭の中でぐるぐるしちゃうのがステキです。

▲大阪府　伏屋サカツさん：どんなゲームが登場するんでしょうか？

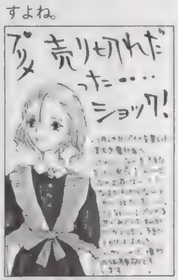

▲大阪府　ＭＳ鴉さん：「ソウルエッジ」いいですよね。

▲神奈川県　？の種さん：難しいだけにクリアしたときの喜びは……。

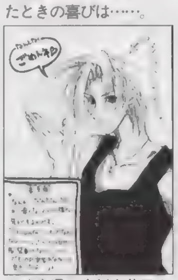


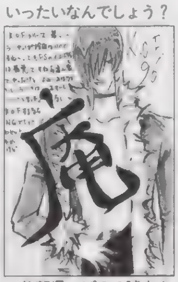
▲大阪府　アリクイさん：行ってみたいような…いったいなんでしょう？

▲千葉県　一光さん：これもそろそろなのでした。やっとねぇ……。



▲石川県　バラ族さん：もう買えたことでしょう。父はいかがですか？

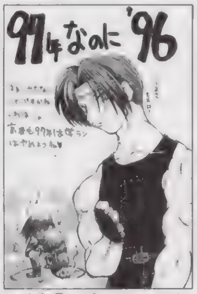

▲岐阜県　中村由花子さん：娘さんの方が個性強いですからねぇ。



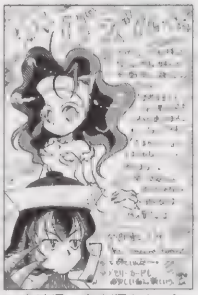
▲佐賀県　ぱるる誠志さん：ＳＳもそれなりだと思うのですが。「95」。

◀三重県　Ｋ－Ｋ－Ｏ－さん：ピコピコいいながら歩いてる彼女にやられるのは……。ねぇ。つらいです（笑）。

▲青森県　児玉啓太さん：アーケードの発表と共にバラバラと情報が出始めている「３」。さて、ＰＳ版の発売はいつ？



▲岐阜県　ズバットＰＳさん：アレを隠してる絵がステキです


▲宮崎県　宮本順さん：初めてなら「進め！対戦ぱずるだま」がお薦めです。

▲長野県　真昼野むぎこさん：ヒロインですし。ねぇ。でも露出度が……。

▲千葉県　彩軌彼方さん：オヤジはオヤジでいい味だしてます。

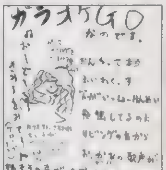
まんが／風上旬（じゃあ、キミは「厄痛」。初のへたくそ王採用おめでとう！ハガキの表だけで選んじゃうからなぁやられました。１本取られた、チキショー）

★ゲームライター養成講座★

「ライター生活ってどんなスケジュールなんでしょう？」

兵庫県　ショートさん：

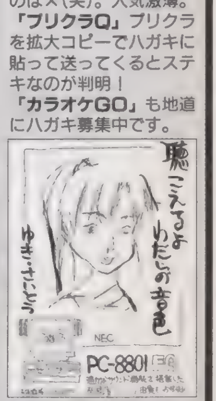
締め切り前はお家に帰れません。徹夜です。床で寝ます。マイ寝袋あります。食べ物はコンビニ、ファーストフード中心。毎日マンガ専門店をめぐり、秋葉原を徘徊する。…床部ライターだけですけど。



◀千葉県　羅理ルレロさん：ハガキはカラオケＧＯ。明るい家庭でいいような気もします。

各種コーナー大絶賛
大募集中なのです！

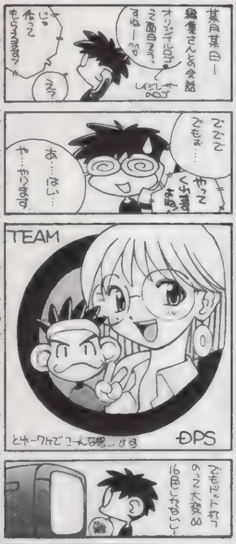
「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気激薄。**「プリクラＱ」**プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとステキなのが判明！　**「カラオケＧＯ」**も地道にハガキ募集中です。



▲東京都　風上旬さん：裏見ないで選びました。

奴隷の手帖 Doreinodo

個人で楽しむために取っておいた「新スーパーロボット大戦」の地上編、結局全然遊んでないっす（それどころか買ってもない）。その直後に「ＦＦⅦ」来ちゃったからなぁ。「ワイルドアームズ」はかなり惹かれるんだけど遊んでる暇ないし、「プリゆめ」は封も切ってない状態。こうしてまた遊んでないソフトが増えていく。そういえば、平吉さんは「ヒロインドリーム」を未だに開封していない上に（う）に貸したそうです。かなり困った人です。（田）←キミは人のコトを言えません。



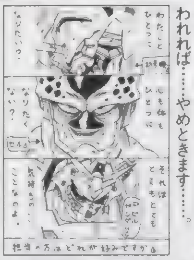
まんが・さいとうつかさ（お疲れさまでしたなのです。16色なんだもんなぁ……ねぇ）・イラスト／NDO

ランキング発表

420:矢渡
405:祥人
385:TERA
365:雨宮五月
360:ごぢうり
360:由貴恵
315:田中将司
270:多奈竜
270:まいまい
260:湖山たみ
255:貞雅
255:りるひな
240:２８８
235:小泉英夫
225:のぶすけ
205:唯津美影
200:一郎あきら
195:ちゃたろう
190:児玉啓太
180:椎名奈々
175:安倍茂樹
175:烏

●160:いずみ１７、鈴城芹、TOMY、●155:伊藤深海●150:蒼月、佳月ひろ、砂之介、幻夕貴、●145:DDT、乃亜、まみこ、●140:伊藤勇太、おさP、寿花丸、成瀬祥雄、●135:木村吉伸、はせぶー、ヘルカオス、ベンジャミン、●130:ジョリ谷ピンタ、桃亀イリヒ、●125:青い優、稲村かほる、オーラちから、柏田秀紀、貴沙羅ゆう、にゃんにゃんとやら、ゆきの、●120:小栗徹也初号機、篁智也、猫田・W、●115:市藤にたか、近江せにょ、苦紗美丸、毛の雲、スパットPS、長井みちる、よしかづ、●110:GRU、tke、torico、中村由花子、●105:あゆむ、月子、風水りあ、●100:秋本一樹、植田智博、咲羅、高丸じえ、碧奇魂、●95:おろしや、だいこん、此土、白井俊、清和日和子、炭素分子、つくば山、バラ族、宮本順、八代
※ハガキは日々募集中!※

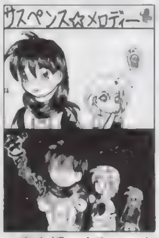
◀大阪府　壬まどらさん：みんな同じです。特に床部。



◀愛媛県　安倍茂樹さん：どれと言われれば……やめときます……。

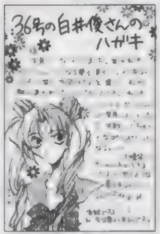
◀京都府　アゲハさん：なかなかシリアスな展開の彼です。

▲神奈川県　マーチンさん：スターウォーズ好きにはたまらない！



▲東京都　くまにゃまろさん：かなり怖いです、ギュ。

▲石川県　バラ族さん：カマで生け捕れるんでしょうか？



▲宮崎県　風水りあさん：セーラームーンになる夢は定番？

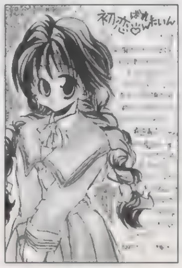
▲兵庫県　美夕さん：ストレートでステキです　むしゃむしゃ。

▲島根県　うどうジン江さん：アシベでしたか。どうりで（笑）。

▲愛媛県　安倍茂樹さん：塀マン……まだ子供だから……。

▲千葉県　彩軌彼方さん：難しいことだらけです。ね？

▶長野県　由貴恵さん：それにしてもスゴすぎなような……。



◀宮崎県　風水りあさん：確かに。せっかくカプコン版『KOF』ですし。

読者参加小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは２月21日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：謎の力のために自分の村を滅ぼされたローディン。彼女に潜在能力を引き出されたものの、力をどう扱っていいかわからなかったボクことラムダス。世界を支配できる秘密が眠るというロートバランの塔の地下で、異形の騎士との戦いに勝利し、ボクはなんとなく、ローディンを守れるようになってきていた。そしてたどり着いた場所には語りかけてくる謎の光。光の正体はこの大陸の前文明の情報管理システムだった。

「私が危険かどうかは、使う者によるでしょう。この場所にたどり着けた時点であなたは私を使う資格があります。あなたが望むままに、私は情報をお教えしましょう」

光はなおも明滅していた。……よく考えて、自分を一歩下がって見ると、一生懸命、光と対話している姿がおかしく思える。

「ローディンどうしたい？」

「え？」

「なんだかボクにはどうでもいいって感じなんだけど」

正直、もっと凶悪な魔人とか、悪魔とかがいた方がわかりやすくて良かった気がする。ローディンも両親が命をかけて守った秘密＝謎の力がこんなだとは思ってもみなかったハズだ。

「わかんない。壊さなきゃいけないっていわれたけど……」

「でさぁ、キミはどうしたいんだろう？」

ボクは光に聞いてみた。

「私ですか？」

明滅が今までにない輝きで光り始める。

「正直ボクら２人はキミを有効に使う術がわからない。そして破壊すべきかどうかも判断つかない……これはもう、キミ自身に決めてもらうしかないなぁと思って。キミの名前は？」

「私の名前は高密度情報処理システム・キューヌレガスです」

「じゃあ、キューヌ、キミが決めてよ。キミは何がしたい？　いや、機械なら、どうされるのが一番いいと思う？」

北海道　[illegible]さん

◀青森県　児玉啓太さん：どうなるんでしょう？　この後……

ハードの神様の犬

海ちゃんのドールを手に入れ、ウキウキの犬くんです。さっそく（ち）とライターの（TAC）と共に、杉並区の新高円寺へ行ってきました。え？　何しにって？　うーん、チョットこっ恥ずかしいですが、[illegible]（笑）。やはり、海ちゃんには[illegible]！　で、[illegible]海ちゃんは……[illegible]（笑）

[illegible]岡山の[illegible]から[illegible]が送られてきました。[illegible]「こんな犬くんには、何も送らなくてよし」などと言われ[illegible]、さすがは[illegible]岡山県[illegible]の心優しい読者さん。ほんとにアリガトウございます。[illegible]。この[illegible]で、[illegible]するとオレが[illegible]なんですよ。しかも[illegible]！　ひー、懐かしいー。[illegible]んでしまいましたよ。東京近郊の都会の切符って、自動改札[illegible]ばかりだから、[illegible]ないっスよね。その点、[illegible]はイイ。なんだかわからんけどイイ。ほんとにアリガトウございます。それはそうと、[illegible]ってばせっかく送ってくれた切符を隠していたんですよ。ひどいなぁ。「[illegible]忘れようとしてたのに」なんて。その点、バイトの（S）くんはエライ。オレに「読者さんから切符が届いてますよ！」と報告してくれたから、[illegible]（魔）から切符奪取に成功！　ちなみに、もうプレゼントは送らなくてイイですよ。あまりにも申し訳ないですから（苦笑）。今度はオレがプレゼントForyouする番ですね。その品はいずれ発表します（イイものだよん）。

★PSのムービーは、なぜM－JPEGなの？②★

前号の続きです。「ムービーにもインタラクティブ[illegible]」というのは、プレイヤー側からのアプローチ（コントローラのキー入力など）にムービーを迅速に反応させることが必須条件で、そのためには、１フレーム単位（1/30ないしは1/60秒）で、ムービーのフレーム[illegible]。そうすると、ムービーのコーデックは、複数フレーム間で圧縮しているMPEGよりも、１フレーム単位で圧縮しているJPEGの方が理に適っている。つまり、そういう理由からソニーやLSIロジック社はJPEGの採用を決め、独立した１フレームを秒間15～30フレーム再生してムービーとして見せるためのコーデック（M－JPEG）を搭載し、それと同時に１フレーム単位の画像圧縮コーデックとしても使えるという２面性を兼ね備えたんですね。しかし現実は、「ムービーに使っておしまい」「圧縮に使う」などというのがお決まりのパターンで、ムービー部分にM－JPEGならではのインタラクティブ性を持たせたソフトは皆無に等しいですよね。まぁ確かに、企画として難しいとは思いますが……。

さして[illegible]、[illegible]と思われる[illegible]。ソニー[illegible]ハード設計をするとしたらDVD[illegible]になりそうな予感がします（CD－RWもおもしろそうだけど）。そこで、バカのひとつ覚えみたいなムービー再生マシンにしないためにも、特殊なコーデックを使ってほしい。それは、次世代の圧縮アルゴリズム"ウエーブレット変換"。詳しくは次号へ（また？）。

[illegible]てるよ（バカ）！　オレを[illegible]！　ムギュ。（魔）

今はこれだと思うのです

最近、（犬）くんの言動が怪しいです。キーワードは"パンツ、ピチッ"なんですが、これってわかります？　どうやら、女の子が水着や下着のパンツをはいた時に、指でヒップにかかるところのパンツを直す仕草らしいのですが、これがどうもタマランらしい。気持ちはなんとなくわからんでもないのですが（男として…）、"パンツ、ピチッ"を連呼されるとどうも…。やっぱ、（犬）くん愛しの葉月里緒菜ちゃんが、真田さんに続いてイチローとアレですから、あまりのショックに思考回路がピキピキしちゃったのかも。みなさんもパラサイトされないよう気を付けましょう（なんのこっちゃ）。

さて、（さ）がパラサイトされているのは、やはり「バーチャロン」。1年以上遊んでますが、まだまだオモシロイ!!ってなワケで、バイパーⅡのランキングモード攻略です。テクニカルボーナスでお得な情報を。ちょっとバイパーⅡではキケンですが、残り体力がギリギリの状態で勝つとテクニカルボーナスがもらえる。体力100%がムリな場合、狙ってみてはいかがかな？　それでは、また次回。

しろい。何がこんなに気に入ったのかとこの間考えてみました。どうやら、従来のこの手のゲームが「女の子の機嫌を取る」ことに終始していた（そりゃ、異論がある人もいるでしょうけど）ことに比べ、このゲームでは「自分をみがけば、それを女の子がどこかで見ていて惚れてくれる」という点が、俺にとってとにかく魅力的なようです。自分をみがく手段も、ケンカ、スポーツ、勉強とさまざまな手段がとれるしね。とにかく自由度が高い。（う）さんに「楽しいよー、楽しいよー」っていって洗脳してたら、ついに「来月のギャラでＦＸ買おうかなぁ」てなことまで言ってましたし。ビジュアルのクオリティを求めない人なら、十分に楽しめるゲームであることは保証しましょう。チャンスがあったら、ぜひプレイしてほしいゲームです。……こっそりこのスペースで、攻略とかやっちゃおうかなぁ。（平）

失敬だなキミは。隠してただと？　違うわぁ！　キサマがその切符が届いた頃に編集部に全然現れなかっただけやないかぁ！　だから忘れてても罪はナシ（笑）。キミには謝らんが、岡山県の読者様には謝っとこう。（魔）

壊れててもいいから連絡取りたいです。犬くんとは。（魔）

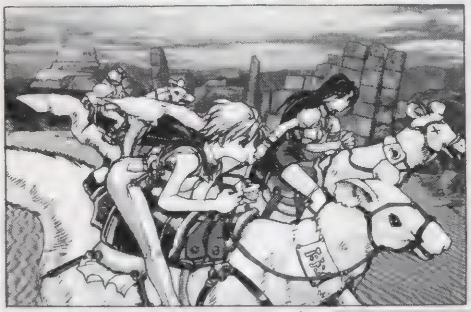
奴隷の手帖 Doreinodo

「新スーパーロボット大戦スペシャルディスク」のサンプルが来たので、さっそくプレイしてみました。何ってやっぱり、フリーバトルモードはなかなか楽しいです。今のバージョンだと、切り払いを持っていないはずのキャラ（ダンクーガやドモンなど）でも切り払いができるので、カッチイイです。ただ、このソフト自体にはゲーム性がほとんどないのが残念。追加シナリオや新キャラなどを期待していたのに……。続編を待ちましょう。今度は、「ガンダムW」系を充実させてほしいなぁ（ＯＶＡも発売されたし）。（う）

「突然ですがザンゲさせていただきます。私ってヤツはもともと年下の男の子に弱いんですけど、今回歳の差記録更新。バイト先の８歳年下のコとやっちまいました(笑)。ちなみに私は28歳(ヤバイ？　まさか読者最年長じゃないでしょうね)でタメ年の彼氏持ち。今生まれて初めてのふたまたモードで忙しくてゲームはできないし、ハガキも書けない。っていうか、ＤＰＳもろくに読めてないってウワサです。ごめんちゃい。でも若い男の子ってマジ可愛いっスよ〜ってザンゲは？」東京都　飛騨の市松さん：

不定期連載・俺とＦＸと炎の女(タイトルと本文は関係ありません……というつもりでしたが、どうやら関係ありそうです)：いやー、イイっすよ、ＦＸ。そう、『ファイアーウーマン纏組』。このゲームやるために半年間、買ってそのまま箱に入っていたＦＸを開けたんですが、それ以来、2日に一度は必ず電源が入れられてますから(電源入れてない日は、たいがい編集部に泊まりでお仕事)。ヤリ込み度はハンパじゃないっす。なんか、ウラワザらしきモノまで発見しちゃったし。大好きなむっちりむうにいさん(この人の絵のために、コバルト文庫『楽園の魔女たち』シリーズまで読んでるっていうじゃないですか、俺)の絵に釣られて購入して、立ち上げてみたらてんで原型とどめてなかった日にはちょっとクラクラ来ちゃいましたけど、プレイしているとぜーんぜん気になりません。気軽にやってもおもしろいし、データ集めて真剣にやってもおも

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加ＲＰＧが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。優勝した人には、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能です。　　(魔)

手軽に参加したい人が読む所

HP	＿	全数値を足して25になるようにする
つよさ	＿	
かしこさ	＿	
すばやさ	＿	
こううん	＿	

キャラクター名
カタカナ６文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい)。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くいてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？ＭＶＰは無条件だけど、他は力がこもっているヤツを選びがちです。

今回の募集クエスト27は大陸極東部、剣と戦の島ファーレームでの術士ギルド普及活動です。ファーレムは堕ちた魔人の島とも言われ、太古の封印のせいで、術の発動率が半分以下になってしまう、術士にとって禁忌に限りなく近い場所です。そのため、術士ギルドの支部が置かれることも、表舞台に術士が登場することもありませんでした。今回、ギルドでは封印中和の魔術道具を開発に成功。ついに行動を開始しました。あなたは島に渡りとにかくギルドの勢力を拡大して下さい。選択は以下の３つ。①強き言葉の書を持っていく。②力の剣を持っていく。③幸運の女神像を持っていく。能力値やクエストＮＯとは別に数字を記入して下さい。記入のない場合はランダムで決定されてしまうので要注意です。

締め切りは次号(42号)発売日の２月28日(消印有効)。あて先は「ＤＰＳど27」だけでＯＫ。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の43号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★ナイナイ発表予定スケジュール★★

第42号	２月28日発売号	(第38号発表＋第44号分募集)
第43号	３月14日発売号	(第40号発表＋第45号分募集)
第44号	３月28日発売号	(第41号発表＋第46号分募集)

今回のあて先は「DPSど27」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい(職業は能力値の後に、①、②、またはＡ〜Ｓの英数字を書けばＯＫ)。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてめ。いや、ね。

Ａ：ソード使い
●ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰと力の数値は高くないと本領を発揮できない。
Ｂ：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。
Ｃ：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可能。
Ｄ：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。
Ｅ：爆火師
●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらないかも。ただ、攻撃ミスが少ないのが特徴。
Ｆ：火の操術士
Ｇ：水の操術士
Ｈ：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
Ｉ：火の符術士
Ｊ：水の符術士
Ｋ：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
Ｌ：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。
Ｍ：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。
Ｎ：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。
Ｏ：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。
Ｐ：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Ｑ：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
Ｒ：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
Ｓ：重力使い
●ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れてみて下さい。

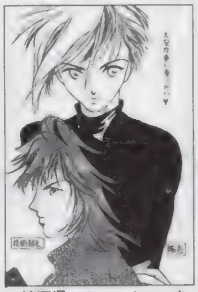
次のページは37号募集分の発表

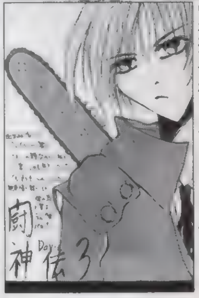
▲長野県　灯矢敬さん：アヤセはこういう話好きそうです。ね？

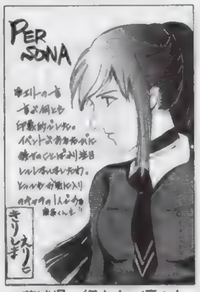
▲北海道　桜きりんさん：こっちに来ないでって感じでしょうか？

まんが　岐阜県　田中将司（ゲーム業界「ペルソナ」。飛んでます。イロイロなモノが飛んでます）・イラスト／Ｃ次郎

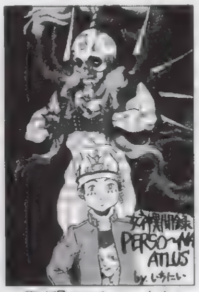
▲北海道　ベンジャミンさん：身体の中から次々湧いてくる気持ちです。


▲埼玉県　ｔｏｒｉｃｏさん：でもグルグル回りますけど……。


◀群馬県　神白羽水さん：買いましたか？　いかがですか？　チェーンソウぶりは。

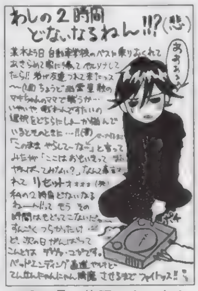


▲茨城県　紹さん：凛々しくていいですよね。エリー。前で戦ってくれるし。


▲茨城県　いちにいさん：ペルソナよりもマークの目の方が怖かったりします。

◀福岡県　うに頭さん：可愛い顔してババンバン！　はモテモテです。

▲神奈川県　ちゃたろうさん：ちょろいですよねぇ…。２時間で知力ＵＰ！


▲長野県　柴田ワタルさん：人として一番やっちゃいけないこと。強制リセット。

▲滋賀県　とおの彼方さん：ナル様は編集部では火吹きハムスターと呼ばれております。

◀青森県　児玉啓太さん：飢えているならさらに描くというのはいかがでしょう？

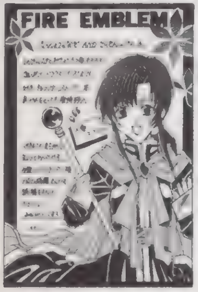
◀京都府　月子さん：ジョゼットさん……お願いします。来て下さいと流れ星にお願い。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもＯＫ。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱い思いをハガキで！　上のネタが今回の採用です。８歳年下……男はみんなお姉さまに憧れるモノですし。ね？　ガンバって下さい。……って何をがんばるんじゃ〜ってツッコミはなし。

というわけで、人形の話題で持ち切りのこの奴隷。（ち）はこっそりとどこかに書いておきましたので探してみてください。興味があればね。てなわけで、いってきましたワンダーフェスティバルレポート1～いつもいつも取材記事が小さくてごめんなさいの巻：今回のワンダーフェスティバル（以下ＷＦ）、会場をビッグサイト西館に移して行われましたが、混雑は例年並。密度で言えばコミケ以上かもしれません。人混みの激しかった人気ブース（海洋堂とか）は近寄れませんでした。ボーメさんとかの有名ブースは長蛇の列でしたね。

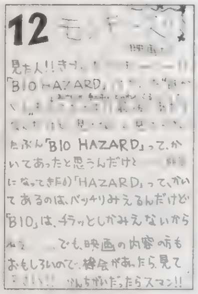
電撃 セーラーミュージカル 友の会

まんが 白兜かなめ（ミュージカルハマルらしいですねぇ……トホホ）

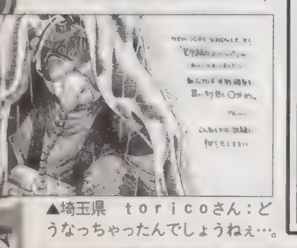


◀広島県 寿々さん：最後の牙城ですからねぇ……難しいでしょうねぇ……。

◀大阪府 KENさん：わがままオヤジぶりがイカス、シドさん。



◀新潟県 蒼夜さん：こんな所にゲームネタが！ってありますよね



▲埼玉県 toricoさん：どうなっちゃったんでしょうねぇ…。

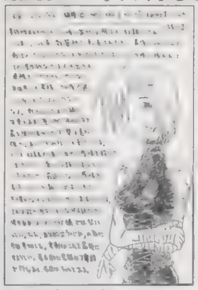
Nights of Knights

次のページは37号募集分の発表

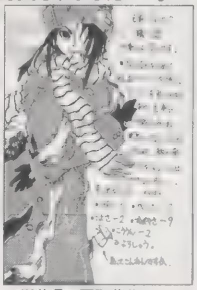
クエスト24は大陸南西部のハーブラムの街で開催されるラッドマムレースへの参加でした。ラッドマムは乗用としてとても優れた動物（馬のような存在です）です。ハーブラムのレースは騎馬戦が主なため、乗り手の攻撃能力も重要になってきます。今回もランダムで選ばれたラッドマムの能力＋でレースが決定されました。素早さが大事なはずなんですが……見れば分かるように、勝ったのは素早さの低い魔獣使い……。久々予想を裏切られました……。

MVP

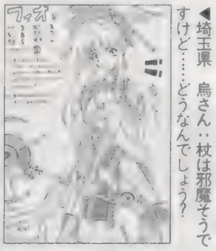
▲沖縄県 良津さん：なぜ……このハラメータでＭＶＰ、おかしいなぁ…ズルやミスはないよなって確かめちゃうくらい、レースには不向きな設定のスマトラさんです。運ですかねぇやっぱり。確かにこのキャラのラッドマムは運も素早さも高かったようですけど。選択が①のショートカットの上、あまりライバルと戦わずにすんだのも勝因のひとつかもしれません。



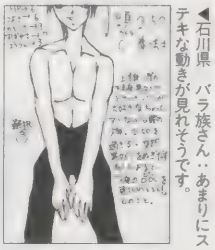
▲大阪府 雨宮五月さん：負けないためにがんばれるのは、こんな人が多いです。



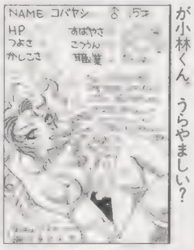
▲福井県 平野恭代さん：マフラーでラッドマムを操るのもなかなか



◀埼玉県 鳥さん：杖は邪魔そうですけど……どうなんでしょう？

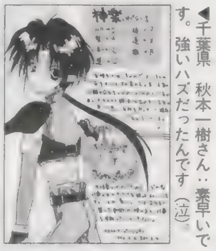


◀石川県 バラ族さん：あまりにステキな動きが見れそうです。

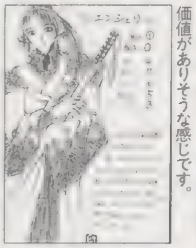


◀滋賀県 ごぢうりさん：矢印の彼が小林くん。うらやましい？

◀東京都 海川さんごさん：頭飾りがステキな陰陽

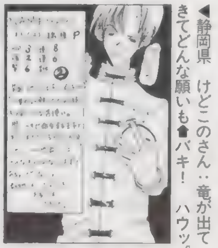


◀千葉県 秋本一樹さん：素早いです。強いハズだったんです。（泣）



◀岡山県 神威さん：剣にも骨董品価値がありそうな感じです。

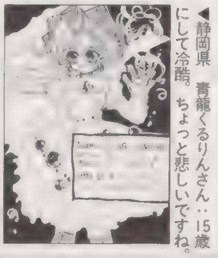
◀山形県 陀沙麟さん：因果な人生を送っているのですね……



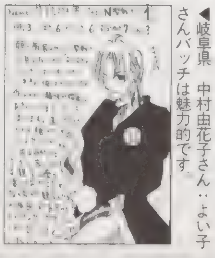
◀静岡県 けどこのさん：竜が出てきてどんな願いも☗バキ！ ハウッ。

◀大阪府 伏屋サカツさん：顔隠してレースに参加なのですね

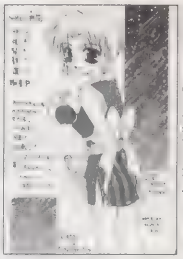
◀埼玉県 大類敦士さん：ナイスバディも大きな武器です



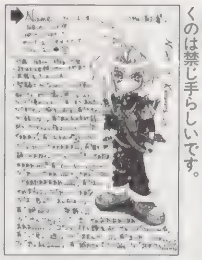
◀静岡県 青龍くるりんさん：15歳にして冷酷。ちょっと悲しいですね。



◀岐阜県 中村由花子さん：よい子さんバッチは魅力的です。



◀三重県 桃亀イリヒさん：振り袖貫ってもらうのは大変なんです。

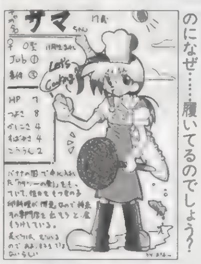


◀神奈川県 有久翼さん：脇をつっつくのは禁じ手らしいです。

◀京都府 水無月誠さん：労災はおりるんじゃないんですか（笑）？

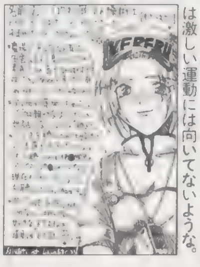
◀東京都 清和日和子さん：可愛い顔なのに……金に汚いのですね。

◀千葉県 秘色さん：姑息な手段も時には大切です。

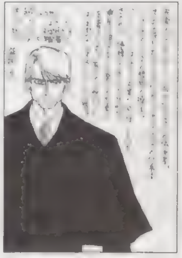


◀青森県 はちP―さん：好きでないのになぜ……履いてるのでしょう？

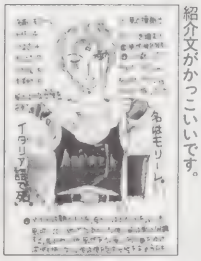
◀東京都 姫小松さん：猫と遊ぶ糸使い 強いんでしょうか……



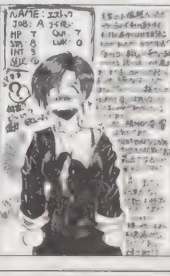
◀岡山県 のぶすけさん：首のラジオは激しい運動には向いてないような。



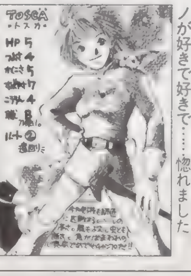
◀神奈川県 皇R玲司さん：嘘はいけません。なので能力マイナス―（嘘）。



◀茨城県 黒霧はるのさん：ポエムな紹介文がかっこいいです。



◀長野県 亜月さん：このキャラは運悪くても、受験はがんばってください。



◀岡山県 羽倉篤史さん：肩のケダモノが好きで好きで……惚れました

攻撃をつけてめぐみと清子ちゃんの攻撃力を若干上げる、というところである程度バランスは取れそうな気もします。ま、この辺はどうなるか未定みたいですけどね。そうそう、ロード時間も大幅に短縮されるそうで、これも楽しみです。我々床部のように、バカみたいに対戦ばっかりやってる連中にとっては、これが一番うれしい点かもしれません。もちろん、ゲームシステムはほとんど変更されないということなので、豪快かつ緻密な戦いが楽しめることは間違いないですしね。これでまた、このノド攻略も活性化するか!? 乞うご期待……っていいたいところなんですけど、ホントにいるんですかね、ココ読んでる人。終盤はあまり役に立たない話ばっかりだったしなぁ なんだか卑屈になっちゃうっていうじゃないですか。とまれ「あすかエクセレント」、続報に期待してくださいね― 当然「電撃ＰＳ」は、熱くフォローしてきますんで!!
（平）

奴隷のモード Dorei-mode

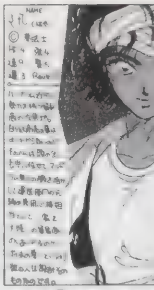
先月号についてたメモリーカードシールについて暴露しましょう。実は３人の男が「トゥルー・ラブストーリー」のシールで目当ての女の子をシールにしようと狙ってたんですが、ご存じの通り綾音ちゃんになってます。実は綾音ちゃん狙いの某氏に出し抜かれてしまったのです。まさに電光石火の早業でした。やっぱ主人公だと強いなぁ。と言うわけで「のぞみシール化計画」は失敗に終わりました。そのかわり、強引に「ヒロインドリーム」のシールを姫ちゃんだらけにしてもらったのでかなり憂さが晴れました。（ほ）

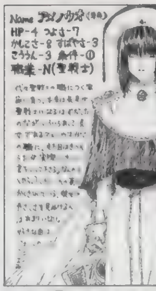
次のシールを作るときのために読者様からもどんな絵柄がいいか募集しましょう。組織票は×。シールにして欲しいゲーム名、キャラ名を書いてハガキで応募してね。あて先は「シール」係りまで。（魔）

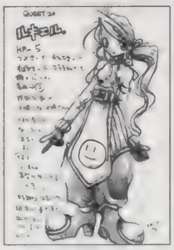
WFレポート②：行列と言えば、「エヴァ」系のフィギュアでダントツ人気のあげたゆきおさんのブースはとくに凄かった。綾波の胸像とか半身像は、速攻で売り切れていたみたいですね。てなわけで、今回のWFも、人気は「エヴァ」に集中していたようで各ディーラーさんの出展作品もエヴァ中心でした。あまりにもな集中ぶりにちょっとがっかり気分でしたね。メカ系では「バーチャロン」の人気に注目。各社ともに意欲作を出していた（これも集中し過ぎかも）ようです。（ち）はマイナー系にちょっと期待していたのですがね。

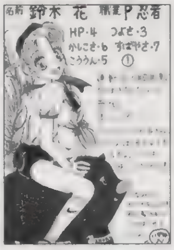
我が愛しの清子ちゃん攻略!!回とかいいつつ、今回はちっとも攻略じゃなかったりするんですが：サブタイ・やったね「あすか」続編発表!! 今回はAVGモードもついて大ラッキー の巻：前回意味深なフリをしていたのはこれだったんですね。そう、「あすかエクセレント」!!タウンズ版で好評だったAVGモードを追加して、さらにビジュアルもボリュームアップ。石田さんもなんだか「あすか」に慣れてきたようで、前作よりもイイ感じに仕上がってます（……個人的には清子ちゃんがてんで別人なのが気になるところですが）。対戦面では基本的にキャラの変更はナシ（サザエさん状態!?）で、キャラ間のバランスが調節されるそうです 今のところ、あすか、キャシィがハワーダウンすることはほぼ決定らしいです あとは可莉奈と久美の技をつながりにくくして、竜子の攻撃力を若干ダウン、さらに奈々に中段

▲埼玉県　TERAさん：肌荒れそうですけど……このレース。乱暴だし

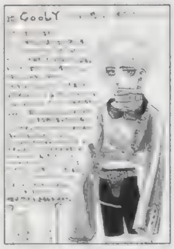

▲埼玉県　toricoさん：トラック野郎？ な心意気がステキです。


▲秋田県　きさらさん：キツめの美女は人気ありますから。根は優しいし。

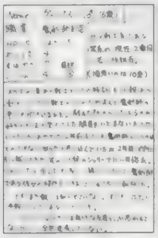

◀東京都　谷川蛍雪さん：前垂れのマークが可愛いので敵にガンガン狙われそうです。


◀大阪府　いずみんさん：髪の毛が揺れると……斬れてたりして。ペットのイモ子ちゃんは……イノシシ？

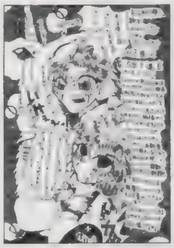
◀秋田県　市藤にたかさん：最後は死んでしまうのですね……トホホです。名前に（仮）付いてるし。


◀北海道　TOMYさん：若いうちの殺人は……ダメージ大な感じだそうです。

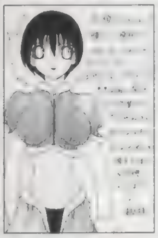
◀神奈川県　ちゃたろうさん：睡眠は大事ですよねぇ。

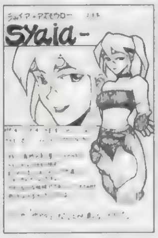

◀青森県　し－なSさん：恋は全てを超越するのです。

◀愛知県　相川なおさん：ウサギ使いはかなりヨワヨワなような。


◀北海道　ゼクア・スミスさん：重くてリタイアは……悲しいです。強そうだけど。

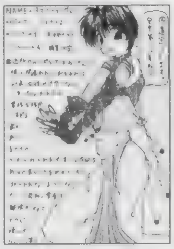
◀長野県　由貴恵さん：レースには男も女もありません。勝ち負けが全て。でも強さーは……。

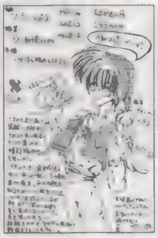

◀岐阜県　里見総一郎さん：カメハメ破、誰にでも出せそうですし。


◀愛媛県　tkeさん：楽しいんでしょうねぇ。きっと。

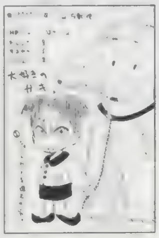
◀岐阜県　ズバットPSさん：ニンニンはちくわでゴザル。獅子丸。

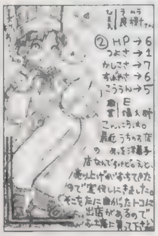
◀東京都　祥人さん：騎手にとって体重は大きな問題です。小さく軽くでも攻撃力も欲しいし……。

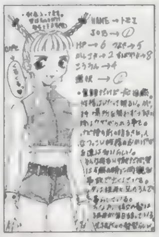

◀福岡県　小糖雨さん：男の子ですか。男らしさを見せるには強さが、ガンガンいけてないような。


◀神奈川県　ぴんぽー倉池さん：悲しい過去なのです。

◀石川県　海吏さん：食い物の恨みは深いですから。


◀福井県　RKOさん：しゅにしてはかなり可愛いです。


◀東京都　おさPさん：流れ板ですか？ 料理職人。


◀青森県　児玉啓太さん：シノラーの動きはマネできません。

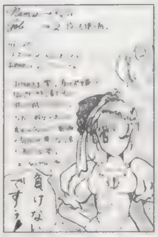
◀高知県　寿花丸さん：まゆ毛に貼ってるんですか？ 布を。

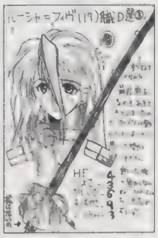
▲福岡県　銀なら5枚さん：日焼けサロンはトホホです。

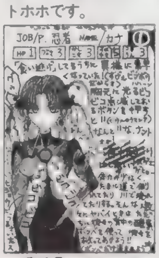
▲大阪府　鈴乃谷凪宮さん：心を無にして捕まえましょう。

▲岐阜県　鈴木真子さん：獣はやはり獣同士？ そんなことでなく。

◀静岡県　椎名奈々さん：戦うのは大変ですねぇ。


◀宮崎県　宮本順さん：香水はマズイですねぇ。


◀北海道　長井みちるさん：釣りは……エサはニンジン？

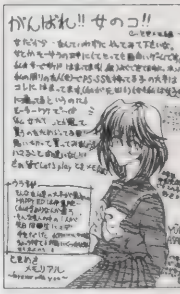

▲愛媛県　GRUさん：ピコピコしているのに……盗んじゃ……。

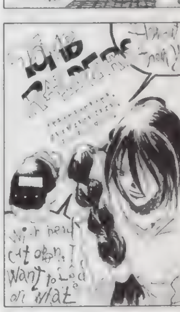
▲大阪府　寛智也さん：ヘモヘモしてるスリップが　です。

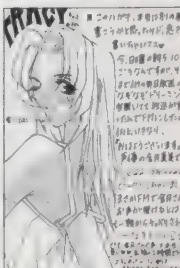
▲青森県　ハヤテさん：狐の面が似合ってます。祭りだ祭りだ！

次回は第38号の結果発表！

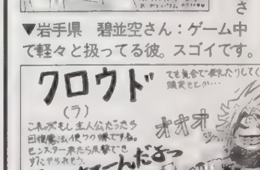
まんが／斉藤和衛（ベタベタ＋2重オチは素晴らしきテクニックです（笑））


◀神奈川県　ぴんぽー倉池さん：女の子だってバッチリです


◀静岡県　けどこのさん：素晴らしいデキです ACT好きなら　なのです

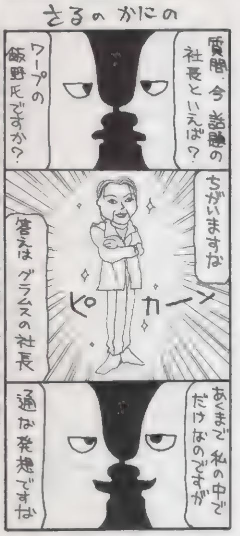

◀青森県　児玉啓太さん：知ってる声優さんの声はドキドキしますよね

▼岩手県　碧並空さん：ゲーム中で軽々と扱ってる彼。スゴイです。



●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもOK）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は1通！ 数字は3219。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、全部見ましたが、同じ数字はそれのみ！お見事でした。ラッキー4で掲載されたハガキがどれかは明かしません…… なんか偉そうですから。まあ、ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてほしいのです。

★さらに前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL 、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL 含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されない場合あり）。よろしくお願いします。

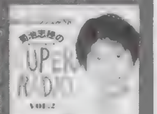


まんが／風上旬（少しだけやばい感じなのです。社長ですから　ねぇ　笑）

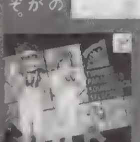
GMCD News

今回オススメのＣＤは、「横山智佐/CHISA IN L.A.LIVE」だ。これは、1996年10月４日にアメリカのサンタモニカで行われた横山智佐のU.S.ライブを収録したＣＤなのだ。"天地無用"の主題歌を始めとする日本語曲５曲、マドンナのカバーなど英語曲４曲、インスト４曲を含んだ全13曲が収録されている。２月21日発売

- 「菊池志穂のSUPER RADIO VOL.2」¥2,000（税込）ＮＥＣアベニュー
- 「ステレオドラマツインビーPARADISE3 Vol.8」¥3,000（税込）キング
- 「ツインビーPARADISEサントラセレクション」¥2,200（税込）キング
- 「ＣＤドラマ速攻生徒会2」¥2,800（税込）キング
- 「卒業クロスワールド ドラマＣＤ」¥2,500（税込）ポニーキャニオン２月26日発売
- 「桜井智／ACTRESSⅡ 朝倉薫演劇団劇中歌best selection」¥3,000（税込）パイオニアＬＤＣ
- 「横山智佐／CHISA IN L.A.LIVE」¥3,000（税込）パイオニアＬＤＣ
- 「DOKIDOKIプリティリーグ ラジオ延長戦（特別篇）」¥2,500（税込）パイオニアＬＤＣ



▶「しきちしほのさるしんぶん」が封入されているぞ。



◀文化放送で放送中の「ツイパー」のＢＧＭ集なのだ。

ゲームソフト激論座談会

「『ＦＦⅦ』凄すぎます。なんでこんなにスムーズなんでしょう？　読み込みを感じさせないっていうのはこういうコトをいうんですね。とにかく、¥6,800で買ってもソンしたとは全く感じませんでした」山形県　兵庫正秀さん：

魔：スゴイっスよねぇ。やっぱり。まさに新世代のＲＰＧ。

ち：他のメーカー、いや、スクウェアでさえこのソフトを超えるモノ、または同レベルのモノでさえしばらく作れないんじゃないかな？

ほ：人海戦術でのりきった、力技な部分も目立つし。

う：このゲームでＰＳ買った人がＰＳのＲＰＧはみんなこうだと思っちゃうと……ガッカリするでしょうな。

魔：そうね。普通の人は「ペルソナ」の読み込みとか「アークⅡ」のＳＬＧチックな部分とかがいまいちかもねぇ。まあ、そういう人には「バイオ」のⅠとか、「パラッパ」とかやっててもらいましょう。

ち：ＰＳ、いいＲＰＧ多いんだけど……「ＦＦ」のクオリティの前にはかすんでしまうっていう悲しい現象が……あるでしょう。

う：ストーリーは正統派の「ＦＦ」なのになぁ。

魔：良くも悪くも固有名詞だらけだしね。オレ安心しちゃったもん。ゲームの進化として王道のＣＧとかムービーとかポリゴンとか導入してるから、ストーリーまで一般性を求めちゃったらやだなって思ってたから。

ほ：でも確かに「ドラグエ」世界じゃ固有名詞がムチャクチャ少ないけど、ソレが＝一般性ってことなんだろうか？

魔：「ドラクエ」の話題が出たところで次。

「とうとう発表された『ドラクエⅦ』。やっぱり 500万台ハードに参入するっていう話はウソじゃなかったんですね？　でも発売先だろうなあ」広島県　ダンスさん：

う：先でしょう。最低１年は先。

魔：２年かもよ。オレ様大予想！「ドラクエⅦ」には実写ムービーが入る（笑）！　あのＣＭなんかでおなじみのヤツね。でなきゃＰＳで、ＣＤで発売する価値がない。

ち：ＳＦＣの「Ⅲ」も見れば分かるように、コレまでと大して変わらない小容量なら、ゲームはロムカセットが最適だしね。

魔：だから実写ムービー。

ち：……それはともかく何か考えるだろうねぇ。

う：でもなんだろう？　美麗ＣＧとは考えにくいし……戦闘がポリゴンとも思えないし……。

ほ：音楽が生音なだけ。

魔：……ちょっとだけあるかも。

「セガとバンダイが合併するらしいです。これってどういうコト？　わかりやすく説明して下さい」北海道　仲野信二さん：

ち：ひとつの会社になるってコトです。つまりバンダイの利益もセガの利益も一緒になります。

ほ：ＰＳユーザーにとっての利点は？

魔：もしかしたら、セガのタイトルがＰＳに移植されるかもしれないってこと。首脳陣次第だけどね。

ち：逆にマイナスはバンダイが関係しているキャラゲーは、全てＳＳで発売されてから、ＰＳにって感じになるだろうってこと。

う：いや、最悪バンダイタイトルはＰＳから完全撤退ってこともありうるよな。

ほ：バンプレストは？

魔：バンプレストもどうなるか分からないぞ。首脳陣仲良しだから。

う：まあ、合併は10月らしいので。もう少ししないと何も見えてこないでしょう。

魔：バンダイもセガも、上の人以外今回の話は「全然知らなかった」ってくらい突然な話だったらしいし。

ち：今後の情報に要注意ですな。

「コンビニで混雑しないで『ＦＦⅦ』が買えました。なんとなく便利ですけど……今後、やっぱりゲームはゲーム屋さんで買うことになると思います。だって比較しにくいですよやっぱり。どうしても遊びたくなって、時間が無いときにはしょうがないですけどね。床部のみなさんはどうですか？」青森県　流山シューズさん：

魔：オレ、コンビニで買いました。

う：オレも。

魔：でもコンビニ販売には反対。いや、混雑がないとか予約がしっかりしてるとか……いい点ばかりなんだろうけど、大作の出るときくらい行列でお祭り騒ぎしたいな。ドキドキしないんだもん。せっかくスゴイゲームの発売日なのに。

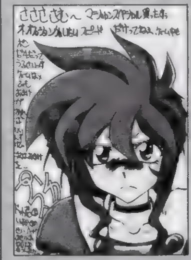
ち：コンビニは基本的に定価販売ですからな。値引き防止のため、メーカー（スクウェア）は力を入れたいだろうけど。

う：「ＦＦⅦ」は定価でもいいけどなぁ……他は……。

魔：ソフトはデキによって価格が違うのは当然だと思う。それこそ増刊Ｄの奴隷クイズなんて¥980の本の付録ＣＤの、さらにオマケだからこそ許されるわけで。

ほ：その辺は難しいので次号！

◀千葉県　木村吉伸さん：最強の剣？　発売時期が気になります。



◀東京都　霊王結魔弾さん：オマケもなかったですからねぇ……。

お笑い４コマ道場

マンガですから。なにごとも。大切です。ＤＰＳどはゲーム誌最強の４コマ掲載誌ですからねエッヘン。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。スゴイことになったりならなかったりですから。（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、ドンドン増えることでしょう。しかもその場合はイラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　ひらめいたら即描く！　それがチャンスへの近道か（ホントですかも？）？

天地１４cm　この大きさにおさめてね！　左右６cm

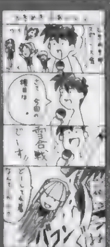
◀[illegible]ずみー7さん：イロイロな思いが駆け巡っています。「ウォーザード」……欲しいですよねぇ。ＰＳで。

◀神奈川県　ポチさん：かなりい[illegible]ねぇ……発売後の限定版（ソフト内容は変わら[illegible]）はやめましょう。ね？　するいです。

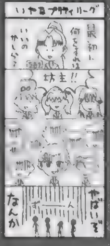
◀[illegible]　雀之涙さん：バレットの女装は[illegible]うみでも体力系のオカマさんです。あの腕の太さはかなりヤバイでしょう。

◀[illegible]　田中[illegible]さん：これはこれで[illegible]楽しいモノになるとは思いますけど。

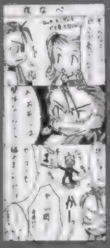
◀[illegible]さん：[illegible]いや平気なのです。消化したからなの〜。火より強いの。



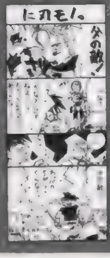
◀兵庫県　Ｉ人さん：霜焼けでカユ魔カユになってしまうでしょう。間違いないです。経験者談。



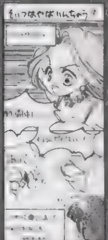
◀富山県　いわきゆーしさん：新興宗教というかなんと[illegible]……アババババ。野球部ですから。



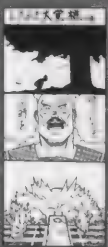
◀愛媛県　むにゃんさん：手編みならそうと言ってくれないと…[illegible]



◀東京都　祥人さん：かなり危ない[illegible]す。デューク立場危うし。



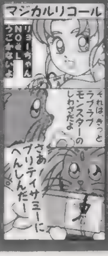
◀京都府　月子さん：サニアのタロットで起こされたらかなり、シャレ[illegible]



◀山形県　石頭硬太朗さん：アキラのキャラで恋愛ＳＬＧはとてもイヤかもしれません。

◀埼玉県　うにさん：そのままなのですねぇ……あげちゃうとどうしたらいいのか分からなくなります

◀宮崎県　宮本順さん：108枚のポスターはかなり[illegible]いです。交換しないと



◀愛知県　ＭＡＳＡさん：ソレはきっとモンスターです。電話して交換してもらって下さい。

しょにいきましょう。お店にもイベントにもね。で、話題を変えて人形の魅力についてでも触れましょう。大方の人間になじみのある人形といえば、リカちゃんとかバービーでしょう。顔の作りがバタ臭いやつですね。でも最近では、アニメ系（フィギュア系とでもいえるかも）ドールも出てきました。例を挙げてみると、セガ製のレイアース人形、セイント・テール人形に始まり、ガレージ系のエヴァ人形といったところ。これらは、とくに顔がフィギュアの文法で造形されているので、好きなら手を出しやすいわけです。また、フィギュアと違って、衣装を変えたり動かして遊べるところがポイント、要するにアクティブに遊べるんですな。しかも、この衣装を変えるというのが、逆コスプレ感覚というのかなんなのか、みょ〜うにそそります。好きなキャラがいつもと違う格好をしている…。ここがポイントかもしれません。

つづく

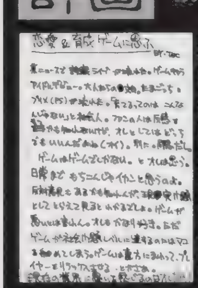
ローンも終わったので、自宅のパソコンを買い替えようと思っていたら、犬くんが「部品（ＣＰＵなど）交換すればまだ使えるよん」とか言うので迷ってます。いろいろなオプションを付け変えることで、現行機並のスペックにするのはいいんですが、それでも「もって２年がいいとこ」だそうです。パソコンの寿命は短いです。トホ。「バーチャロン」が発売されるので、それまでには何とかしたいですねぇ。犬くんは、まずは17インチモニターから買えといいます（いまだにＸ68用のモニターでＷＩＮ95やってまーす）。（う）

怪しげな世界、それは着せ替え踏み入れた禁断の世界にはめくるめく官能の欲望が渦巻いていたのであった。てなわけで、(ち)は着せ替え人形に手を出して、あっという間に虜になってしまいました。トホホ。きっかけは某メガストアというエロゲー誌の記事。人形専門のブティックの記事だった訳ですが、そこに載っていたのは、セガ製龍咲海人形でした。しかも黒いストッキングを着けたいでたちという凶悪さ。(ち)はそれを見た瞬間、開眼（やな開眼ですな）したのです。即効で海ちゃんをゲット（絶版品なので苦労した）、ついでに海ちゃん同好の志である(犬)氏にも件の記事を見せ、同様に堕とし込む始末。同好の先輩格であるTAC氏とともにブティックへと向かったのでした。そこで見たものは……。てなわけで、一瞬にして人形道に染まってしまった訳です。かなめ先生(先生も同好のお仲間さんである)、今度いっ

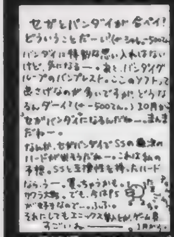
PS拡張計画

海はいい。じっと見つめていると、私のすさんだ心が癒されていくようだ。まさに天使？ そう、海とは海ちゃんのことなのだ。（ち）

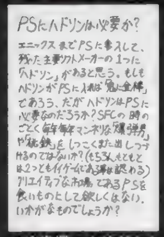
能動的拡張計画その④：聴覚の拡張計画Ⅰ。さてさて、ゲームをプレイする上で思いのほか効果的なのが、音響環境を向上させる事です。モノラルのテレビでやってる人はいますか？ いたら、ぜひステレオの環境でプレイしてみる事をお勧めします。最初はラジカセなんかにつなげるだけでもOKです。これだけでもだいぶ変わりますよ。臨場感が。ステレオのAVテレビなんかもいいと思います。これ以外にも、アンプ内蔵のスピーカーを購入してPSにダイレクトに接続してしまうなんて手もあります。ぜひ、懐具合と相談して挑戦してみてください。『FFⅦ』とかは臨場感がでて、なかなかグッド。



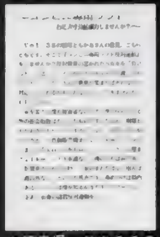
◀秋田県　桃栗てくのさん：楽しい部分だけがクローズアップされます。



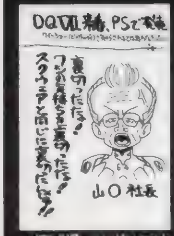
▲長崎県　虹のペンギンさん：本命たまごっちですか？



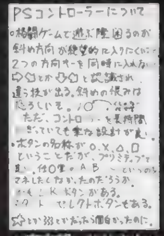
▲広島県　みそぎさん：1本ずつなら欲しいかもしれません。



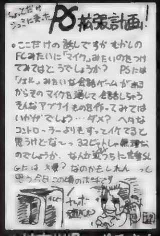
▲徳島県　R390GT1さん：買えない人いますよね。きっと。



▲宮城県　ルドルフさん：かなりいやな任天堂ゲリオン。



▲東京都　ササさん：軽くて良いんですけどね……。



▲神奈川県　ポチさん：何を言ったかを識別するのは難しいような。

他機種のことも話したい

世間は『FFⅦ』一色で、他機種の元気がありません。でも、2月～3月にはいろいろ発売されるので期待しましょう。特にSSは、気になるゲームがたくさん発売されるので要チェック。（う）

アーケード カプコンが「ストⅢ」に続いて、あの「ハンター」の続編「ヴァンパイアセイバー」を発表しました。まだ画面写真を見ただけですが、さとちーは絶対基板を買うといってました。新キャラは蜂女、赤ずきんの女の子、モリガンをショートカットにしたキャラ、そして謎のキャラ（としか言えない）の4人。そういえば、ドノバンの姿が……さて？

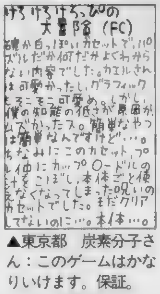
SS 2月に「だいなあいらん」「ぷよぷよSUN」「アドヴァンストV.G.」「天地無用！連鎖必要」などなど。また3月に「エヴァ」「サクラ大戦コラムス」「ゲーム天国」「サイバーボッツ」「わくわく7」と、かなりもりだくさん。楽しみです。特に「ボッツ」はボスキャラでストーリーモードを遊べるらしいので楽しみです。

パソコン さとちーと「しゃぶり姫」という、タイトルを聞いただけでHゲームとわかってしまうゲームを買うことにしました。ジャンルがSLG＋ETCというのも気になります（特にETCという部分には……）。発売は3月14日ごろだそうです。

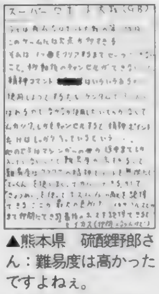
ネオジオ さて「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」が人気のようです。隠し技はもちろん、あのギー○も登場（前作で最後の出演だと思ったら……）するとか。前作からのキャラたちは、それぞれの性能も多少変わっていたりして、なかなか楽しめます。

クソゲーマー万才

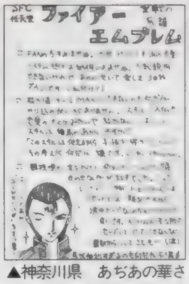
『三國志Ⅴ』のSS版を買いました。でも、不満だったのでPS版も買うでしょう。それぐらいPS版はいいデキです。（う）



▲東京都　炭素分子さん：このゲームはかなりいけます。保証。

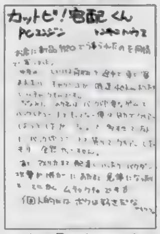


▲熊本県　硫酸鯉郎さん：難易度は高かったですよねぇ。

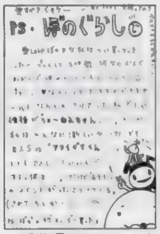


▲神奈川県　あぢあの華さん：良くできてると思うんですけど……確かに種馬。

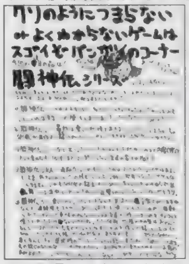
▲埼玉県　愛フォルテシモさん：DPSどではなかなか人気。難易度高すぎです。



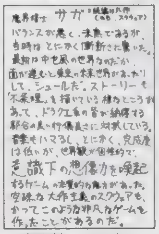
▲埼玉県　おかわまるさん：¥200で売ってたのを見たことが……。



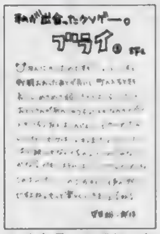
▲千葉県　Miwaさん：くらしですから。ゲームでなく。



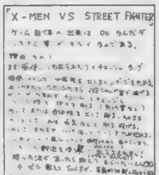
▲秋田県　天月きつねさん：キャラゲーですからねぇ。すっかり。



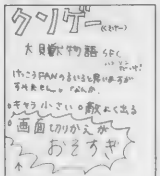
▲東京都　ササさん：GB初の本格的なRPGでした。



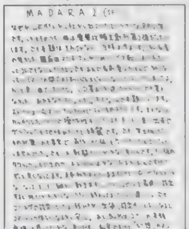
▲岐阜県　里見総一郎さん：パソコン版はなかなかだったんです。



▲鳥取県　とちぽんさん：バランスは大事ですよねぇ。



▲愛知県　相川なおさん：泣けてきます。かなりの確率で。



▲大阪府　雨宮五月さん：イロイロあった頃のイロイロなRPGです。ペコリ。

「Hゲームをやりたくてパソコンを買いました。いざゲームを買おうとするとどれがいいのかわかりません。何かオススメはないですか？」神奈川県　ハスキー拳さん：

Hゲームですか……。けっこうプレイしましたが、ほとんどクソゲーでした（トホホ）。まぁ、私の知る限りで、いいゲーム（と思った）ものを紹介しましょう。まず、「鳥籠の中の小鳥」。一言で言うと「調教モノ」です（育てゲーと思って可）。ただ、コマンドを実行するのではなく、カードバトルのようなシステムがおもしろかったです。ちなみにこのゲームは、「パソコンゲームは絶対やらない」と言っていた、ライターのZ佐藤が唯一買ったゲームです。

ちょっと前にハマっていた、SSの「シャイニング・ザ・ホーリーアーク」このゲームではキャラがレベル20になると転職ができるようになります。最終的には初期職業のMAXレベルである、40になってから転職した方が、レベルMAXになったときのパラメータは高いです。ただ、普通にゲームクリアを目指すなら、レベル20でさっさと転職する方がオススメ。このゲームでは、転職しても経験値は引き継ぎなのです（20で転職した場合、次のレベルになるのは20～21の経験値で済む。40の場合は40～41の経験値が必要。つまり、転職後のレベル2になるのに20の転職に比べ、40の転職では、倍近い経験値が必要というわけです）。装備できる武器や使える魔法も増えるので、転職は早めにしましょう。

まんが／猫有馬（花売りはトイレ……てそれは花摘み……泣けてきます）

脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●ガンプラのMGシリーズが累計販売数100万個突破！

"MGシリーズ"とは、的確なフォルムや細部ディテールの再現はもとより、変形・合体マシンでは、確実な可動や材質の耐久性を考慮し、一層の組み立て易さを追求した古くて新しいガンダムのこと。そして、このシリーズはベストプロポーション、リアルな内部メカ・質感の再現などで、ガンダム世代に圧倒的支持を得ているプラモデルでもある。この度、シリーズが第1弾発売以来、1年5カ月で累計販売数が100万個を突破！ これを記念して、MGの最新商品「MGシャア専用ゲルググ」と、不動の人気を誇る「MGガンダム」（初代ガンダム）を2体セットにして100名様にプレゼント！ 詳しい応募要項は下記の通り。

応募方法：ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を記入の上、下記あて先まで

あて先：〒150-88東京都渋谷郵便局　バンダイ「マスターグレード」プレゼント　電撃プレイステーション係

締め切り：1997年3月31日（月）当日消印有効

発表：商品の発送をもってかえさせていただきます

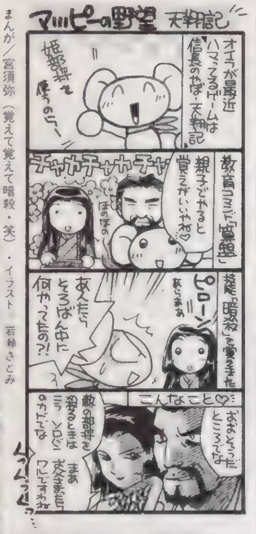
▼MGゲルググは、シリーズの中で最高の精密度を実現したモデルなのだ。

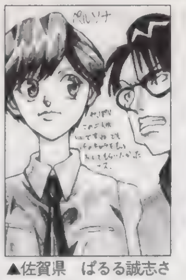
■魔王29才くん：かなり爆裂バカライイター。職業ムダ使い。今欲しいモノはビデオとシンセサイザー。マジで。

■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。着せ替え班ですか。怪しすぎ。

■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず、エロゲー番長復活中。育成に調教に忙しい？

■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一　なんでユフィなんだ！ユフィはオレって言ったのに！

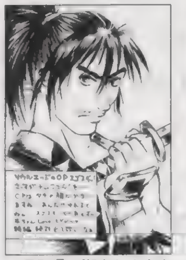

まんが／宮須弥（覚えて覚えて暗殺・笑）・イラスト／岩神さとみ


▲佐賀県　ぱるる誠志さん：活躍して欲しかったですよねぇ。2人。

▲滋賀県　こぢうりさん：「俺の空」じゃないんですから（笑）。

▲福岡県　銀なら5枚さん：「ゆひ」はかわいいです。シュシュ。

▲埼玉県　TERAさん：今回も心の内面をえぐっちゃうんでしょうか？


▲長野県　湖山たみさん：ポリゴンなのに可愛いですから。

▲広島県　寿々さん：続々移植されるといいですねぇ「FF」シリーズ。

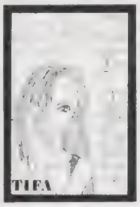
▲東京都　都築怜奈さん：格闘中ばかりじゃないってことですね。

▲長野県　由貴恵さん：なんだかストーリーがあって○です。

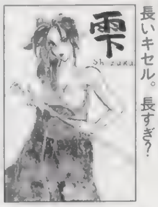
◀奈良県　ジョリ谷ピンタさん：「ペルソナ」いまだ大人気なのです。

◀千葉県　ちゃっぷ2世さん：眼鏡っ娘も大人気シリーズです（シリーズ？）。

◀兵庫県　きつきさん：修学旅行にPS？



◀愛知県　○し君さん：ドア叩かれます。ドンドン。



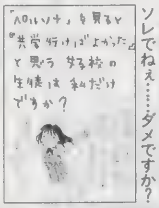
◀大分県　いなりずしさん：長いキセル。長すぎ？

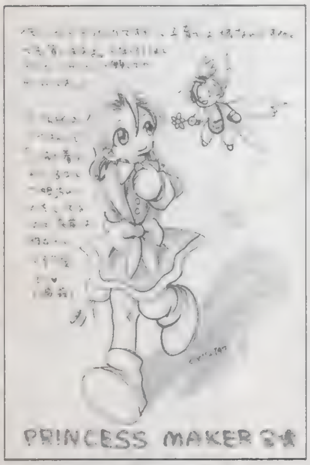
◀新潟県　高橋智子さん：ハダカでステキな三輪車。

◀福岡県　毛の雲さん：ヨダレはマズイでしょう？

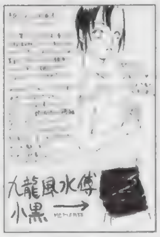
◀東京都　海川さんごさん：リョウのるんるんが……。

◀北海道　長井みちるさん：かけませんよ。ね？

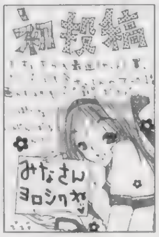

◀愛知県　愛瀬さん：ソレはソレでねぇ……ダメですか？



▲東京都　谷川蛍雪さん：PS発売当時からの期待作ですからねぇ。父の大変さを体験してますか？



▲徳島県　HYSさん：あまりに待ちすぎた「クーロンズ」。



▲東京都　高瀬まおさん：次は「アークⅡ」？それとも「FF」？

▲茨城県　まみこさん：出来ますが…．発売はいつなんでしょう？

▲埼玉県　矢渡さん：「まほTai」PS化しないですかねぇ？

▲東京都　おろしや☆だいこんさん：か？確かにそうです。

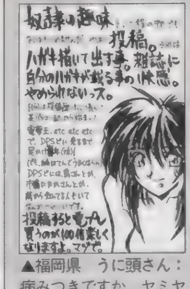
▲大阪府　楚川ゆうさん：購入した時点で合格ですから。

▲宮崎県　風水りあさん：「ドラナイ」もデキいいですよ。

▲広島県　呪華さん：PSで新作が出たりしないんですかねぇ？

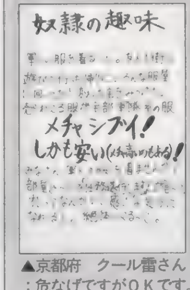
奴隷の趣味

趣味はなんてステキなんでしょう？　あの人のことがわかる気がする、気のせいだって。さあ、趣味の世界にドップリつかってる人たちを大紹介です（笑）！　楽しいんです。（魔）

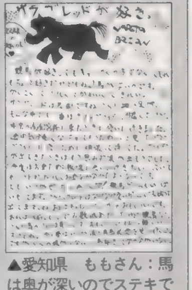


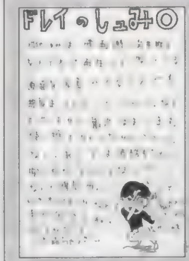
▲福岡県　うに頭さん：病みつきですか、ヤミヤミ。ハガキですよね。

▲大阪府　MS鴉さん：そういう趣味の人はけっこう多いです。

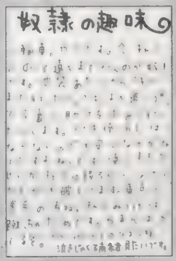


▲京都府　クール雷さん：危なげですがOKです。キリっとします。


▲愛知県　ももさん：馬は奥が深いのでステキです。筋肉キレイだし。



▲福岡県　毛の雲さん：写真集物撮りは生っぽくなっていいですよね。



▲東京都　炭素分子さん：板橋から原宿へはよく行ってました。

「こないだ、小さな頃から集めていた「石」を捨てられてしまいました。まあ、宝石でもない貴石でもないただの石だからしょうがないんですけど……イロイロ思い出あったのになぁ……。変な顔みたいなのが浮かんでるヤツとか。かなり悲しいので河原で叫んできました。ちょっとだけスッキリしました」京都府　ながれやま・さっちゃん：

捨てられますよね。パッと見で価値の見いだせないモノは。知り合いで昆虫標本が趣味の人がいたんですが、未整理の虫を段ボール箱に入れて置いたらあっと言う間に丸ごと捨てられてたそうです。中には3年越しで探してた珍しいトンボとかも入ってたらしくて……一緒に酒を飲んだら「あの時はマジで親を殺そうかと思った」と告白してました。まあ、怖いのでアレですがダメージはそんな感じですよね。

「うちのマル（柴犬1歳）にイロイロな食べ物を与えるのが趣味です。マルはバカなのでなんでも食べます。お新香とか油げとか……まあ、人に食べられるものしかあげてませんけどね。今の好物はベビースターラーメンです」神奈川県　サラブレット2さん：

犬、いい迷惑。でも可愛いですよね。バカなのってフガフガ言うし。ワンワン。

るなど、常にパターンを変えていくようにしましょう　もうひとつ、ダッシュ攻撃も忘れてはいけません　しゃがみ強攻撃やボール攻撃が当たったらダッシュ攻撃、というのも強力な戦法です。また、相手がダメージを受けて、空中に浮いたときの追い打ちとしても重宝します。ダッシュ攻撃を使った連続技では、飛び込み強攻撃→しゃがみ弱→しゃがみ強（またはしゃがみ✚キー前＋弱）→ダッシュ攻撃・ボール攻撃（2発目でキャンセル）→ダッシュ攻撃というのがあります。しゃがみ攻撃のあとに、ダッシュ攻撃を出すのが難しいという人はL2で出すようにすれば、簡単にダッシュ攻撃が出せます。また、ボール攻撃が出しづらいという人は、代わりにリボンカッターにしてもOKです　最後に「あすか2」は画面を見ていないので、何とも言えませんが、きっと買うでしょう。（う）

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタで。お願いします。

ライターリスト

■うききくん：「FFⅦ」やって力つきて眠るゲームスタイルはやめましょう。キミ起きないから。電話しても。

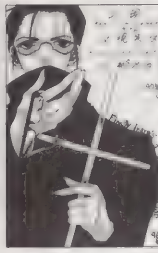
■さとちーくん：パソコンの壁紙を気分で変えるのが趣味な貴方。「ドラナイ4」マジでやりこんでました。

■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。床部着せ替え現か……着せ替えさせてる姿を想像すると……親立。

■平吉くん：秋葉原好き好き屋さん。きっつぁんはネーム書いてっていうと素直に書いてくれるので好きです。

最後奴隷……問題です。今回の奴隷で漢字の「鏖」はいくつあったでしょう？ 突撃ラッキー4のようにハガキ宛名面カスミに「鏖・答え・数字」って感じで書いておいてください。正解者には良い子マークを差し上げます。

「あすか-20%愛と感動の久美ちゃん攻略その13：あすか2発表記念、総集編特集！巻之壱……さて今回は今までのまとめを兼ねて、総集編をお送りしましょう(よくTVアニメのお正月放送時みたいなものだと思ってくれい)。さて、久美ちゃんの基本戦法は多彩な中段、下段攻撃を使い分けることにあります。中段攻撃は、✚キー前＋強攻撃(以下ボール攻撃)、スピニングスワンキック(どちらかと言えば強攻撃)の2種類。下段はしゃがみ弱、強攻撃ともに使いやすい技です。また、特殊なものとして、離れて出した場合のボール攻撃(ボールが地面に着いてから)というのもあります(参考までに)。しゃがみ弱(下)→ボール攻撃 orスピニングスワンキック(中)→しゃがみ弱(下)→しゃがみ強攻撃(下)・スピニング～(中)といったコンビネーションで攻めたてると、相手はとてもガードしづらいものです。ただし、下・中・下の次は下・下・中にしてみ


◀秋田県　倣天人さん：終わらせてあげてください。ね？

◀神奈川県　ちゃたろうさん：ダーリンが小さいのは？　なぜ？

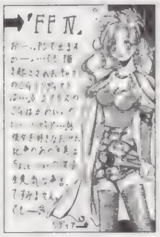
◀長野県　湖山たみさん：今後ともDPSをよろしくお願いします(笑)。

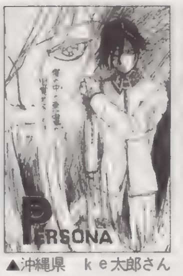
◀三重県　K-K-O-さん：ハムスターは……セーラー服？

◀福岡県　うに頭さん：まあ、うれしい話題ですよね　よかった。

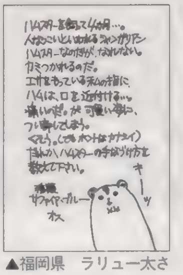
◀栃木県　夜来風波さん：いつの間にか、あっという間なのです。

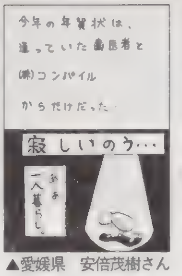
◀静岡県　秋河織斗さん：ハデにキメまくらないと！　ドカンドカンとゾンビ破壊。


◀大阪府　楚川ゆうさん：中身はSFCのママですしねぇ……。

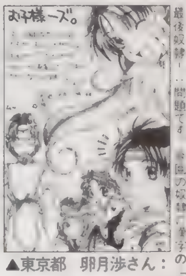

▲沖縄県　ke太郎さん：中にいるんですかねぇ。やっぱり。

▲新潟県　ぴおうさん：奥が深いといいんですけど……どうでしょう？


▲福岡県　ラリュー太さん：慣れないコは慣れないらしいですよ。

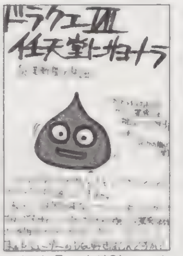


▲愛媛県　安倍茂樹さん：寂しいですよね……。ゲームに逃げちゃダメ？

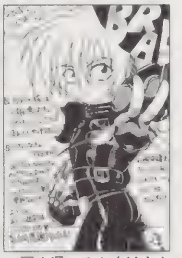

▲東京都　朔月渉さん：そこに「FF」。どうなるんでしょう？

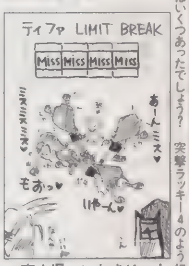
▲静岡県　けどこのさん：かなり奴隷な家庭なのでしょう。ステキです。

▲北海道　長井みちるさん：これは……買わねばなりません。運命です。

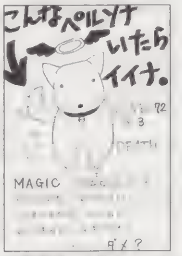


▲栃木県　広徳院ふみさん：新聞は書きたい放題です。どうする任天堂？

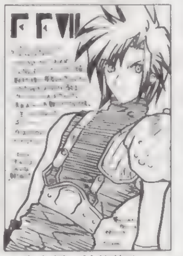

▲岡山県　のぶすけさん：ブラドゲーム中も人相悪いですよね。



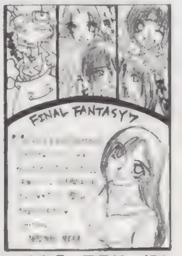
▲富山県　いわきゆーしさん：見たことないです。全ミス。



▲東京都　久緒さん：犬パンチは可愛いです。ワンワン！

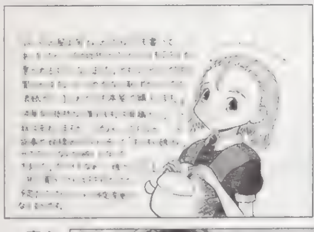

▲東京都　神哉龍さん：敵がまた、いい味だしてます。タークス。

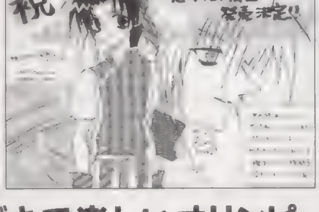
▲愛知県　神月りくさん：PSはソフト選択の幅が広いのがいいです。

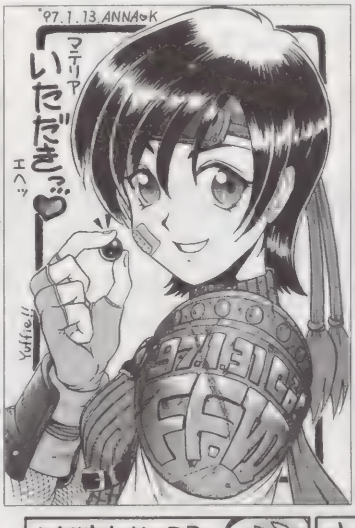


▲岐阜県　里見総一郎さん：ワクワクしただけのことはあります。

▲千葉県　鮎川順さん：そうなのですね……。ならば仕方ありません。


◀千葉県　オーラちからさん：恥ずかしいです？　そうですか……。ちょほほです。

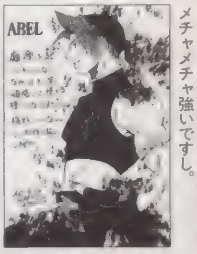

◀三重県　桃亀イリヒさん：発売ははたしていつになるんでしょうか？　気になります。



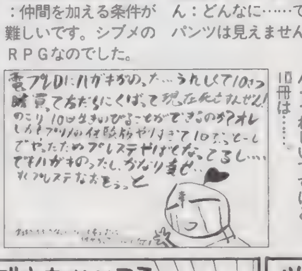
▶埼玉県　ANNA❤Kさん：いたずらっ子な「ゆひ」はゲーム中でも大活躍なのです。編集部でもファン多いです。自分の欲望に忠実だし(笑)。かわいいです。シュシュシュ。

▲愛知県　坂本敬さん：仲間を加える条件が難しいです。シブメのRPGなのでした。

▲滋賀県　ごぢうりさん：どんなに……でもパンツは見えません。



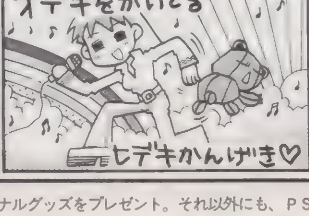
◀東京都　成瀬祥雄さん：イー気持ちだぁ～は本当にいい気持ちです。メチャメチャ強いですし。

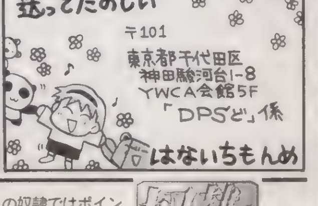

◀愛知県　みやびいたるさん：うれしいですけど……10冊は……。

◀京都府　樹塚ともかおさん：買ったらヤリ込まないと。やっぱり。大事ですよね

ハガキで楽しいオリンピック！

みんなでハガキを書きましょう！　なぜか知らねど描きましょう。そうです。理由なんてなくてもいいのです。描きたいときに描く！それが大事なのです。でなければ、そう、でなければ？「DPSど」は立ち行きません。欲望の赴くままに！　全国2000億の奴隷くんたちがワイワイキャピキャピ言ってるうちにハガキを送ってしまいましょう。楽しいことも悲しいこともみーんな書いてしまいましょう。ムギューゥゥ！　描こう！　ムギュー！　書きましょ！　キュー！





コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント(例外あり)。決算(年度末とかかなぁ)までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいの～す！

電撃PlayStation 41号 愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをドカーンと当てよう！

このページについているハガキに、欲しい賞品（148ページのプレゼント記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、2月27日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①[特報]あすか120%エクセレント ②[特報]ラングリッサーⅠ・Ⅱ③[特報]新スーパーロボット大戦スペシャルディスク ④[特別企画]ファイナルファンタジーⅦ ⑤[攻略]トゥームレイダース ⑥[攻略]マクロスVF-X ⑦[攻略]プリンセスメーカー ⑧[攻略]ソウルエッジ ⑨[攻略]チョロＱ２ ⑩[Ｇ]リフレインラブ ⑪[Ｇ]魔法少女プリティサミー ⑫Nonstop！ときめきメモリアル ⑬新作ソフトレビューthe DEEPER ⑭ビックリPS新記録 ⑮４色奴隷 ⑯電撃プレイクエスチョン ⑰ウラワザデータベース ⑱[まんが]トゥームレイダースはじめて物語 ⑲電撃コラムス ⑳[読者コーナー]PSの奴隷 ㉑読者プレゼント ㉒[新作]ファイナルファンタジータクティクス ㉓[新作]ブシドーブレード ㉔[新作]悪魔城ドラキュラＸ ㉕[新作]ナムコミュージアムVOL.５ ㉖[新作]ファイナルファンタジーⅣ ㉗[新作]バウンティソード・ファースト ㉘真説サムライスピリッツ武士道烈伝 ㉙新作ソフトステーション ㉚NEXT WAVE？ ㉛電撃ランキングステーション ㉜PS移植化計画Ver.2.0 ㉝電撃NEWS STATION ㉞新作ソフトスケジュール

【2】今号でつまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から選んでください。

【4】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い

【6】プレイステーションでプレイしてみたいソフト３本をＰ208〜209のソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【7】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを２つ書いてください。

【8】いままでに発売されたプレイステーションソフトで好きなものを２つ書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を４つまで書いてください。

①ファミ通ＰＳ ②プレイステーションマガジン ③ＨＹＰＥＲプレイステーション ④ＴＨＥプレイステーション

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を２つ書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入（予定）時期を、③・④の人は理由も書いてください。

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

【13】以下にあげるプレイステーションの周辺機器のうち、持っているものを選んで番号を書いてください。

①２個目の純正コントローラ ②ＳＣＥ製以外のコントローラ ③アナログジョイスティック ④アナログでないジョイスティック ⑤ハイパーブラスター ⑥対戦ケーブル ⑦マウス ⑧ネジコン ⑨マルチタップ ⑩SANKYO N・ASUKA ⑪ハンドル型コントローラ

【14】どんなゲームの情報がとくに欲しいですか。具体的に書いてください。（例：ＲＰＧ、格闘、美少女など）

【15】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている ②ときどき買う ③初めて買った

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機の番号を下から選んでください。

①スーパーファミコン ②セガサターン ③NINTENDO64 ④３ＤＯ ⑤PC-FX ⑥ＰＣエンジン ⑦メガドライブ ⑧メガＣＤ ⑨スーパー32Ｘ ⑩ネオジオ ⑪ネオジオＣＤ ⑫プレイディア ⑬ゲームボーイ ⑭ゲームギア ⑮バーチャルボーイ ⑯ゲームボーイポケット ⑰たまごっち ⑱その他

【17】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば、番号を書いてください。

【18】『ＦＦⅦ』を購入しましたか。

①コンビニエンスストアで買った ②玩具店で買った ③ゲームショップで買った ④まだ買っていない ⑤その他

【19】本誌の付録についてどう思いますか。

①多少価格が高くても毎号欲しい ②価格が上がるならいらない ③価格は据え置きで本誌が薄くなってでもほしい ④とくに付録は必要ない ⑤その他

【20】電撃プレイステーション41号をどこで購入しましたか。

①書店 ②コンビニエンスストア ③その他

【21】次にあげる各プレイステーション専門誌について、他の雑誌に比べて優れていると思う要素、劣っていると思う要素の別に、強く感じるイメージをそれぞれ最大３つまで選んでください。
（番号と雑誌名の対応：[1]電撃プレイステーション [2]ファミ通PS [3]プレイステーションマガジン [4]HYPERプレイステーション [5]THEプレイステーション）

①独占情報の多さ ②新作情報の充実度 ③攻略の充実度 ④ＲＰＧの充実度 ⑤美少女系の充実度 ⑥格闘系の充実度 ⑦海外ゲーム（洋ゲー）の充実度 ⑧ニュース・関連情報の充実度 ⑨ウラワザの充実度 ⑩ランキング・データ類の充実度 ⑪付録の充実度 ⑫読者コーナーのおもしろさ ⑬掲載タイトル数の多さ ⑭全体のページ数の多さ ⑮誌面の読みやすさ ⑯内容に対しての価格の安さ ⑰全体の内容の濃さ ⑱内容のマニアック度 ⑲おもしろい企画の多さ ⑳表紙の良さ ㉑広告ページの多さ ㉒よく売れているというイメージ ㉓読んでいないのでわからない

電撃編集スタッフ大募集!!

メディアワークスでは、このほど業務拡張に伴い、編集および制作進行（出版物の制作スケジュールを管理する仕事）のスタッフを大幅に募集いたします。日頃から電撃の雑誌をご愛読していただいている方で、「我こそは！」と思われる方は下の要項に沿ってどしどし応募してきてください。

経験者の方（とくにゲーム雑誌等の制作経験者）を優遇しますので、心当たりの方はぜひどうぞ。また、ゲーム雑誌の編集を希望するなら、持っているゲーム機や好きなゲーム名などのデータを添付すれば書類選考通過の可能性も上がるかも。さあ、未来の電撃ＰＳを作るのはあなたです!!

職種：①編集スタッフ ②制作進行
年齢・資格：23歳から28歳位迄。都内近郊在住者。経験者優遇。
待遇：当社規定により優遇。
応募方法：3月3日(月)までに履歴書（写真貼付、希望職種明記）、職務経歴書、返信用封筒を郵送。書類選考のうえ、面接を実施します（応募書類は返却しません）。
応募先：〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 株式会社メディアワークス 総務部採用電撃PS係
問い合わせ：03-5281-5201（メディアワークス総務部）

World of Technology
Tecno Soft
インターネットホームページ http://www.tecnosoft.com/
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
4/25 ON SALE
¥6800（2枚組）
Leading RPG
Neorude
ネオリュード
新しき風 リーディングRPG
◇3Dフルポリゴンが織り成す、ダイナミックで神秘的な冒険の世界。
◇プレイヤーが導く事により、謎を解き、成長するキャラクター。
◇自由度の高いマルチウェイ＆マルチエンディング方式。
伝説の大陸船を求め、3人は
巨大な迷宮に足を踏み入れた・・・
PlayStation
Neorude（ネオリュード）
株式会社テクノソフト
〒859-32 佐世保市勝海町165-1

郵便はがき

おそれいりますが
50円切手を
はってください

1	0	1	-		

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレイステーション

プレゼント
Vol.41係

〒	□□□－□□	ここにはなにも書かないでください・
住所	都道府県	
		TEL　（　　　）

氏名	ふりがな 男・女	生年月日	年（西暦） 19	月	日

職業		1小学3年以下　2小4　3小5　4小6　5中1　6中2　7中3 8高1　9高2　10高3　11短大・専門学校生　12大学生・大学院生 13予備校生・浪人　14会社員　15アルバイター　16無職　17その他

電撃PS Vol.41への意見・感想を書いてください	

キリトリ線

希望のプレゼントの番号は

【1】
【2】
【3】
【4】
【5】
【6】
【7】
【8】
【9】
【10】
【11】
【12】 時期または理由
【13】
【14】
【15】
【16】
【17】
【18】
【19】
【20】
【21】

【1】	【2】	【3】	【4】	【5】
優れている要素	優れている要素	優れている要素	優れている要素	優れている要素
劣っている要素	劣っている要素	劣っている要素	劣っている要素	劣っている要素

キリトリ線

DPS読者プレゼント

電撃PlayStation 41号の読者に贈る

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、146ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者はVOL.43（3月14日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありませんので、安心して正直に、正確に、すべての質問に答えるようにしてください。

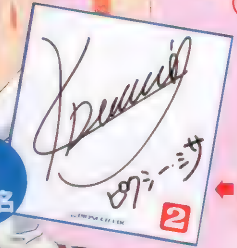
いつも電撃プレイステーションを応援してくださっている読者の皆さまへの感謝の気持ちを込めたプレゼントコーナーです。今回も、たくさんのご応募をお待ちしています。

『魔法少女プリティサミー』声優直筆サイン色紙［1、2の2種類］（提供：パイオニアLDC）

3名

1 ⬆横山智佐さん（河合砂沙美役）

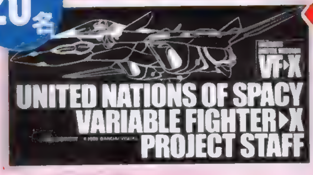
3名



2 ⬅笠原留美さん（天野美紗緒役）

◀▲3月14日発売の続編にも期待したいよね。主演の横山さん、笠原さんのサイン色紙を各3名様に。

20名



⬅4『マクロス DIGITAL MISSION VF-X』オリジナルステッカー（提供：バンダイビジュアル）

10名

5『アルナムの翼 ～焼塵の空の彼方へ～』ゲーム体験版（提供：センチュリー）

▶ソフト発売まで待てないキミに贈るブック付豪華体験版だ（発売中/CENTURY PILOT BOOK シリーズ）。

3名

6『BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア』オリジナルテレカ（提供：アトラス）

30名

7『SOUL EDGE』オリジナルキャラクターシール（提供：ナムコ）

1名 1名

8 ⬅中友子さん（紐緒結奈役）

9 ⬅笹木綾子さん（清川望役）

『ときめきメモリアル ～forever with you～』声優サイン入り限定版［8、9の2種類］

10名

3『宝魔ハンターライム with ペイントメーカー』オリジナルマウスパッド（提供：アスミック）

PSソフト

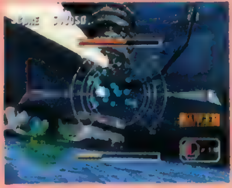
各3名

話題の3D・ACTにホラーAVG、そしてタイプの違うSTGが2本と、今回もバラエティに富んだラインナップ。キミはどれでハマる？

10『トゥームレイダース』

▲撃つ、泳ぐ、走る！ 主人公レイラが多彩なアクションで活躍。

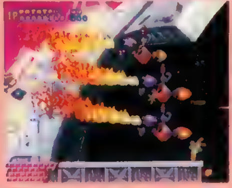
（提供：ビクターソフト）



11『ガレオス』

▲3D表現を最大限に生かした迫力のSTG。操作もカンタンだぞ。

（提供：アトラス）



12『ハームフルパーク』

▲超プリプリプリティなコミカルSTG。楽しい演出がいっぱい！

（提供：スカイ・シンク・システム）

13『公開されなかった手記』

▲狂気の館を舞台に繰り広げられるリアルタイムのホラーAVG。

（提供：チームバグハウス）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

グッズ&ソフトの大プレゼントにたくさんの応募、本当にありがとう! ハズレた人は残念でした…↙

Vol.38 創刊2周年記念プレゼント 当選者発表!(敬称略)

196名!

232名!

超ラッキーな428名様をここに一挙発表!当選おめでとう!!

[大グッズプレゼント]

●ときめきメモリアル
対戦ぱずるだま
オリジナルポスター
長野県/平澤貴夫
京都府/畠山政夫
大阪府/中村典生

●ときめきメモリアル
オリジナルコースター
全キャラセット
北海道/吉田隆二
岩手県/岩碕恭子
秋田県/佐藤博樹
埼玉県/安部卓紘
埼玉県/日向大悟
東京都/早矢仕直記
神奈川県/乗田綾子
新潟県/小山内剛
福井県/玉村朋久
福井県/玉置孝夫
岐阜県/林田英樹
静岡県/新田純
兵庫県/若部勇
岡山県/小池裕
鹿児島県/宮崎晃

●ときめきメモリアル
藤崎詩織
クリアファイル
北海道/宇高明広
埼玉県/辻友裕
東京都/飯岡真奈美
神奈川県/白砂優一
神奈川県/田中徹
長野県/鈴木宏亮
長野県/太田和芳
石川県/伊藤敦志
愛知県/長村敏正
京都府/美村勇実
大阪府/大友由季
大阪府/伊東千恵
徳島県/藤村塁
香川県/今雪伸治
福岡県/小幡悠

●ツーカー携帯電話
北海道/上園貴也
北海道/天坂明英
岩手県/八重樫修
岩手県/村上桂一
宮城県/浅野昭
宮城県/宍木俊之
福島県/鈴木正治
福島県/国府田万里江
茨城県/吉野和行
栃木県/鈴木和利
栃木県/北野輝雄
群馬県/橋本智美
埼玉県/山田和彦
埼玉県/佐藤政美
埼玉県/中村真人
埼玉県/宇井寛
埼玉県/松山祐二
埼玉県/鈴木龍一
埼玉県/中村真人
千葉県/佐藤悦朗
千葉県/宮澤守
千葉県/川野辺厳
東京都/渡辺義彦
東京都/菊田健史
東京都/上岡伸后
神奈川県/青山洋一
神奈川県/長沼拓也
神奈川県/星和樹
新潟県/高橋勝人
新潟県/猪又晃
新潟県/後藤政義
岐阜県/平井利昌
岐阜県/加藤由貴子
静岡県/安島央樹
愛知県/伊藤順
愛知県/福田良治
愛知県/渕英樹
愛知県/村松正規
京都府/林辰哉
大阪府/福家立幸
大阪府/堀田知行
大阪府/東郷強志
兵庫県/柚垣龍
兵庫県/老後直貴
和歌山県/岩田充代
岡山県/松浦剛
岡山県/島原俊幸
広島県/澤田憲一
徳島県/野口泰弘
香川県/池内直樹

●コナミ'97卓上
カレンダー横長タイプ
茨城県/甲田充明
富山県/鯉渕久志
愛知県/古賀嘉寛
大阪府/岡田英樹
鳥取県/佐間文武

●KING'S FIELD
スタジアムジャンパー
埼玉県/斎藤洋介
神奈川県/田中庄司
兵庫県/光岡英樹

●コナミ'97卓上
カレンダー正方形タイプ
岩手県/斉藤亮将
埼玉県/井岡丈一郎
新潟県/佐藤伸一
京都府/谷川恵一
奈良県/芳岡秀典

●FEDA2特製マウスパッド
東京都/平井隆樹
新潟県/三浦康武
鳥取県/岸岡信夫
徳島県/水島嬰児
鹿児島県/佐竹史

●FFⅦ・特製テレカ
チョコボ
静岡県/西村孝介
兵庫県/綿加裕己
福岡県/真壁淳二

●FFⅦ・特製テレカ
クラウド
福島県/古賀英夫
茨城県/古谷祐枝
愛知県/八木逸香

●FFⅦ・特製テレカ
エアリス
静岡県/八木信夫
静岡県/江崎佳苗
徳島県/藤本佳身

●FFⅦ・特製テレカ
ティファ
福井県/戸泉洋爾
福井県/近藤岳大
滋賀県/湖川徹

●ぷよステーション
茨城県/大島裕一郎
山梨県/深沢美香
新潟県/西山優

●同級生麻雀
オリジナルポスター
茨城県/関敬二
東京都/直井一紘
東京都/呂伊助
福井県/前川英男
岡山県/須黒英作

●同級生麻雀・5枚組
テレカセット
大阪府/川口尚久

●マクロス
本皮ジャンパー
大分県/田口稔

●NOëL
オリジナルテレカ
秋田県/奈良英徳
埼玉県/掘裕紀
神奈川県/蒲谷直行
新潟県/金子卓
広島県/室秀之

●ステアリング型
アナログコントローラ
コックピット
千葉県/久井力也
東京都/舘野真一
山梨県/和田直樹

●アイドル雀士
スーチーパイⅡ
オリジナルカード
カレンダー'97
東京都/長谷川由香
静岡県/本田忠勝
福岡県/日野善宏

●エターナルメロディ
声優寄せ書きサイン色紙
大阪府/西野良則

●エターナルメロディ
マウスパッド
チビキャラバージョン
群馬県/加藤亮
新潟県/平野豊
福井県/伊藤隆広
愛知県/井川文博
大阪府/棒谷康治
大阪府/矢部健司
兵庫県/西村孝義
和歌山県/黒川正博
広島県/川野哲彦
沖縄県/久保田俊

●エターナルメロディ
特製まくらカバー
山形県/斉藤隆平
宮城県/小里圭一朗
福島県/志賀威史
埼玉県/高山美大
埼玉県/武藤ひさし
埼玉県/高田計利
埼玉県/加治木浩人
千葉県/諏訪忍
千葉県/占部武嗣
茨城県/安羅岡賢治
東京都/小林祐介
東京都/遠山我慎
東京都/丸山啓明
神奈川県/高橋和哉
神奈川県/高橋真紀子
山梨県/清水和彦
長野県/前田健作
長野県/黒澤由貴恵
岐阜県/倉持貢
岐阜県/斉藤隆彦
静岡県/山本慎二郎
静岡県/佐藤光穂
愛知県/高津伊織
京都府/植田利昭
大阪府/手島大樹
広島県/福島正信
鳥取県/長宮玄紀
山口県/住友善斗
福岡県/宇都宗和
沖縄県/仲田大地

●エターナルメロディ
オリジナル
ピンバッジセット
宮城県/加藤綾香
東京都/石原裕一
富山県/磯部豊
和歌山県/戸野啓祐
福岡県/鬼塚修司

●エターナルメロディ
マウスパッド　ノーマル
キャラバージョン
北海道/緒方幸
群馬県/松村和明
埼玉県/工藤輝義
神奈川県/赤見正司
神奈川県/青木祐作
岐阜県/西岡慎泰
愛知県/高田智美
京都府/日野富美子
大阪府/向井貞
熊本県/日馬大二郎

●パラッパラッパー
パラッパ帽子
埼玉県/金本旬
鳥取県/小畑咲
広島県/福本知絵

●女神異聞録ペルソナ
オリジナルテレカ
宮城県/浅野裕加子
埼玉県/赤穂幸子
神奈川県/室谷真澄

[大ソフトプレゼント]

●新日本プロレスリング
闘魂烈伝2
秋田県/関川暁輝
山形県/伊南尚幸
茨城県/行友重芳
東京都/山形悦弘
東京都/宮優子
新潟県/前川愛
富山県/高多有美
鳥取県/苅田伸一
大分県/伊川博
鹿児島県/[illegible]

●マッハGoGoGo
北海道/関口久信
山形県/三船哲
埼玉県/石井博
愛知県/近藤哲司
滋賀県/松井久司
大阪府/西山誠
大阪府/永島愛理
高知県/浜崎紘一
熊本県/石躍健二
熊本県/久山拓也

●くるくるトゥインクル
おねがいおほしさま
宮城県/兼川豪輔
福島県/益子貴裕
千葉県/塚本裕
東京都/大河内凱
山梨県/矢崎絵里
山梨県/佐々木信久
滋賀県/山脇康史
大阪府/本内治郎
佐賀県/野村明信
沖縄県/中川良一

●新日本プロレスリング
闘魂烈伝
茨城県/新田裕
茨城県/緒方直樹
群馬県/場山康生
長野県/佳月苗
静岡県/斎正信
京都府/九重道長
鳥取県/伊坂明
香川県/江島輝義
熊本県/安生清隆
大分県/大槻伸爾

●朧月奇譚
徳島県/三沢潔

●黒ノ十三
青森県/藤原将人

●V-TENNIS2
石川県/三嶋哲平

●黄昏のオード
ODE TO THE SUNSET ERA
山形県/山縣巌

●本格麻雀
徹萬SPECIAL
東京都/佐藤一久
神奈川県/高山樹
愛媛県/今川吉保

●アクチャーサッカー
秋田県/藤田義人
埼玉県/北山南
奈良県/高松慎也

●東方珍遊記　はーふ
りんぐ・はーつ!!
群馬県/篠田博勝
埼玉県/岡健司
東京都/猪又睦

●リッジレーサー
茨城県/中西良雄
茨城県/林太郎
神奈川県/山田大樹

●ワールドスタジアムEX
秋田県/新山健司
埼玉県/湖山典昭
三重県/西井義昭

●エースコンバット
茨城県/小野村和宏
富山県/隈田義裕
熊本県/久木魁

●スマッシュコート
兵庫県/藤原豊規
徳島県/篠山晃
高知県/山城孝雄

●ナムコミュージアム
VOL.4
新潟県/石川晶子
新潟県/鎌田瑠璃子
大阪府/冨米野ルミ

●レイジレーサー
三重県/斧田咲一
京都府/斉藤久
徳島県/戸田英樹

●ハイパーラリー
青森県/西村圭介
神奈川県/佐藤和広
京都府/吉田博史
大阪府/田村宏二
兵庫県/上野元明

●リーディングジョッキー
ハイブリッド
大阪府/岩橋潔
香川県/下川克明
沖縄県/一場計久

●王宮の秘宝
テンション
埼玉県/木田義武
山梨県/宮川幸嗣
岐阜県/細江尚生

●Pinball Fantasies
Deluxe
東京都/内田邦浩
神奈川県/亀田義綱
愛媛県/秋山勇

●BIG CHALLENGE GOLF
秋田県/秋元裕樹
大阪府/賀本真浩
兵庫県/松本正俊

●新SD戦国伝
機動武者大戦
群馬県/阿部広太
東京都/金谷義文
岐阜県/稲葉久雄

●THE OPEN GOLF
History of Turnberry
宮城県/織田経久
愛知県/伊頭研児
広島県/畑田大樹

●学校であった怖い話S
山形県/湯山彰正
埼玉県/湯塚由希子
兵庫県/幸塚光明

●にゃんとワンダフル
茨城県/原則夫
千葉県/杉山利淳
新潟県/佐藤ナツ子

●東亜プラン
シューティングバトル1
千葉県/三田虎史
富山県/梅田竜哉
兵庫県/北本健太

●北斗の拳
茨城県/佐藤貴昭
東京都/神谷繁子
新潟県/高橋光

●ソウルエッジ
北海道/江崎貴治
福島県/広瀬順也
大阪府/愛川雅子

●新スーパーロボット大戦
神奈川県/前山篤子
神奈川県/古川徹
滋賀県/饗庭麗子

●幻影闘技
SHADOW STRUGGLE
茨城県/根本潤
埼玉県/荒井素子
山梨県/荒井渉

●続ぐっすんおよよ
神奈川県/鈴木真衣子
兵庫県/林しんふぃ
熊本県/杉山健二

●第4次
スーパーロボット大戦S
千葉県/長浜順子
東京都/中原一樹
静岡県/仲神好恵

●タイムボカンシリーズ
ボカンと一発!ドロンボー
北海道/西田繁樹
岡山県/飛田茂
広島県/矢野奈保美

●ゼイラムゾーン
茨城県/河合匠
静岡県/大塚明子
兵庫県/村田至宏

●STAR WARS
REBEL ASSULT Ⅱ
東京都/馬見塚和行
奈良県/山端浩之
広島県/名取由貴
徳島県/勢見好史
大分県/廣瀬一樹

●STAR WARS
DARK FORCES
新潟県/桜井貴文
兵庫県/生田晴久
鳥取県/渡部義広
岡山県/要正人
広島県/出原直幸

●トーナメント・リーダー
埼玉県/水谷恵美
東京都/西村広志
東京都/山寺実夏
神奈川県/本田裕之
滋賀県/疋田雄士

●拳聖～キング・オブ・
ボクシング～
岩手県/柏倉恒夫
東京都/兵庫吉晃
京都府/田中仁平
京都府/古本和彦
熊本県/日高俊彦

●クラシックロード
岩手県/柴田潤子
宮城県/柴田典夫
千葉県/長澤幸三
石川県/椿下哲也
山口県/山口兼人

●CRITICOM
ザ・クリティカルコンバット
茨城県/青木一志
京都府/扇田弘一
兵庫県/岩男和夫

●トワイライト
シンドローム　究明編
神奈川県/横山繁
愛知県/上田万由里
大阪府/本田桃子

●アポなしギャルズ
お・り・ん・ぽ・す♥
千葉県/千葉繁雄
東京都/池島信宏
兵庫県/下田康弘

●クロックタワー2
千葉県/田中志穂
石川県/道下智彦
佐賀県/西山久美子

●はるかぜ戦隊
Vフォース
愛知県/木戸健一朗
大阪府/志水朗
熊本県/高尾久恵

●ぽじっと
東京都/並木真仁
大阪府/生駒篤志
奈良県/井上秀樹
奈良県/臼井治美
和歌山県/北かおり

●怪獣戦紀
秋田県/畠山博貴
神奈川県/藤井康之
和歌山県/高坂穣治

●KING'S FIELD Ⅱ
福島県/大山乃梨子
埼玉県/鈴木基永
東京都/野村克枝
京都府/長岡昌夫
大阪府/合田信代

●GO Ⅱ Professional
対局囲碁
埼玉県/木村亜紀
千葉県/伊垣元晴
愛知県/志田辰明

●ヒロイン・ドリーム
長野県/塚原亜希
富山県/平瀬純平
京都府/天山雅浩

●エターナルメロディ
神奈川県/田辺隆一
岐阜県/田中雅嗣
三重県/川口尚比佐

●ネオ・プラネット
東京都/青島大作
長野県/前沢祐司
三重県/三宅孝生

●オリンピア・山佐
バーチャパチスロ2
埼玉県/堀江一之
京都府/加藤久貴
兵庫県/福岡康子
佐賀県/丸山大輔
鹿児島県/高尾隆盛

●ディスクワールド
北海道/窪田光枝
青森県/木崎昌樹
秋田県/江島宏二
東京都/小山聡史
三重県/松田佳寿子

●ソニックウィングス
スペシャル
宮城県/高橋雅博
千葉県/齋藤慎
神奈川県/今別府孝文
愛知県/桑原克尚
宮崎県/赤堀正春

●ズープ
北海道/三井亜矢
青森県/冨田佳宏
山形県/網谷悟
栃木県/斉藤利夫
群馬県/津久井千絵

●首都高バトル外伝
スーパーテクニック
チャレンジ
～ドリフトキングへの道
福島県/佐藤智憲
三重県/藤本祐清
大阪府/荒島伸昭
兵庫県/河崎隆志
広島県/斉藤賢治

●HAUNTED
じゃんくしょん
秋田県/青木文武
東京都/永沢将章
新潟県/韮沢健太郎

●STREET RACER EXTRA
新潟県/如月志穂
岐阜県/増元宏支
三重県/木俣滋樹

●ジョッキーゼロ
群馬県/星野浩
埼玉県/山田正巳
愛知県/岩田雅司

●ブルーフォレスト物語
～風の封印～
東京都/中沢敦子
静岡県/秋山英士
京都府/瀬和居康生

●OverBlood
栃木県/渡辺智恵美
奈良県/大張秀明
愛媛県/入山晃安

しかし! そんな悔しいキミには通常の「DPS読者プレゼント」がある! さあ、左のページへGO!!

アクションRPG+育成SLG

MY HOME TOWN こみゅにてぃぽむ™

© 1997 Fill in Cafe Co.,Ltd.

LOVELY BEAST "POM"

5月、発売。

¥5,800(予価)

株式会社フィルインカフェ 〒162 東京都新宿区神楽坂6-42 喜多川ビル TEL.03-5261-1311

" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

●スタッフ募集中(経験者のみ)

職　　種　①プログラマー ②CGデザイナー ③ゲームデザイナー
応募方法　希望職種を記載した履歴書と過去に関わった作品名・イラスト等、自己PR素材を下記までお送りください。後程ご連絡差し上げます。
応 募 先　〒162 東京都新宿区神楽坂6-42 喜多川ビル ㈱フィルインカフェ採用担当係

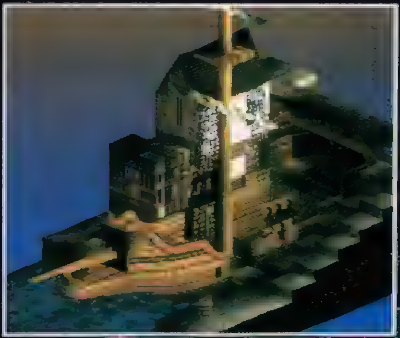
PS SPRING COLLECTION

スプリングコレクション

ファイナルファンタジータクティクス
ブシドーブレード
悪魔城ドラキュラX
ナムコミュージアムVOL.5
ファイナルファンタジーIV
バウンティソード・ファースト
真説サムライスピリッツ武士道烈伝

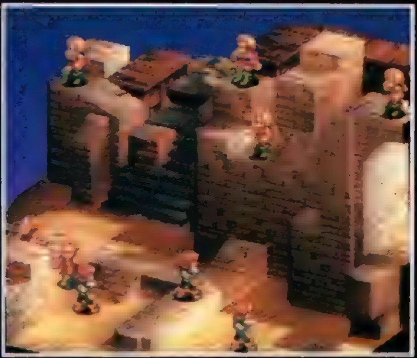
大作が発売されても
新作ラッシュがＰＳの
スゴイところです
魅力盛みの期待作が
まだまだこんなに
控えてます
発売されてから
[illegible]ぬように
今のうちの
予習が大切でしょう

イラスト/伊藤勇太

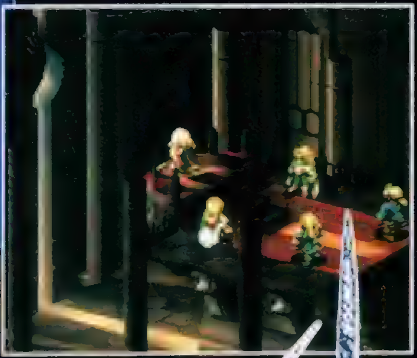


発売までノンストップ大紹介!

白・黒・時の各魔法を一挙紹介!



主人公・ラムザの素性が今、明らかに!



『FFⅦ』の興奮も冷めやらぬ中、スクウェアがさらなる攻勢をかけてきた。そう、もう1つの「FF」、『FFT』の製作が急ピッチで進行しているのだ。本誌では、今回から発売まで、この注目作をノンストップで紹介していく。まずは設定の一部と魔法を大紹介!!

ファイナルファンタジータクティクス

ジャンル	4DバトルRPG	価格	価格未定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	春予定		

FINAL FANTASY

ファイナルファンタジータクティ

 ©スクウェア

ガリランド士官アカデミー

伝説はここから始まる!

前号の記事では、物語の中心となる〝獅子戦争〟の背景、そしてこの戦いを終結させた英雄ディリータの存在などを紹介した。そこで今回は、主人公ラムザとディリータの関係を少々掘り下げてみよう。

元々2人は、王立の士官養成学校〝ガリランド士官アカデミー〟の同期生だった。このアカデミーは開校以来、イヴァリース王国の代表的なエリートコースであり、入学を許されるのは貴族や騎士の子弟など、上流階級の出身者のみである（右下は校章）。当時の資料によると、ラムザは〝白獅子〟ラーグ公の最大の信頼を得ていた名門ベオルブ家の子息。そしてディリータは、ベオルブ家に出入りする農家の出身であったことが確認されている。ディリータがアカデミーへ入校できたのは、ベオルブ家の推薦による。

名門ベオルブ家の御曹司
ラムザ＝ベオルブ

ラムザとディリータ

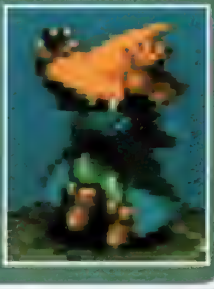
2人の運命はここで創られる

TACTICS™

黒魔法

戦いの流れを一気に変える魔法の花形・全体攻撃魔法!!

黒魔法の元は、宗教的な儀式や呪術などに由来する。この存在がクローズアップされたのは、"ゾディアックブレイブの伝説" の舞台となった統一戦争から。今日でもその研究、開発が盛んに行われている。



黒魔法は大まかにいうと、炎・冷気・雷の3要素を操るものと、精神や身体機能に影響を及ぼすものの2系統に分類される。黒魔法で近年もっとも研究が進んだのは、戦局を大きく左右する攻撃系魔法である。特に3要素を操るものに対する魔法の進歩はめざましく、従来では考えられなかった圧倒的な破壊力を生み出す魔法が開発された。ちなみに3要素の黒魔法は、4段階に変化する。例えば炎属性では「ファイア→ファイラ→ファイガ→ファイジャ」の順で破壊力と効果範囲が増していく。"ジャ"系のすさまじさは、とにかく一見の価値あり。

"冷気"属性魔法

空気中の水分を集めて急激に凍結させ、生み出した氷塊を敵に叩きつけることで冷気のダメージを与える。最上級の"ブリザジャ"では、画面に納まりきらないほど巨大な氷塊が次から次へと降り注ぎ、フィールド一帯を極寒の氷原に!

ブリザド

ブリザジャ

"雷"属性魔法

天空より稲妻を呼び起こし、敵を脳天から貫く攻撃魔法。水棲のモンスターや機械系の相手に対して、特に大きな効果を発揮する。最上級の"サンダジャ"は、単に稲妻を呼ぶだけでなく、空間そのものに影響を与えるかのような迫力がある。

サンダー

サンダジャ

デス

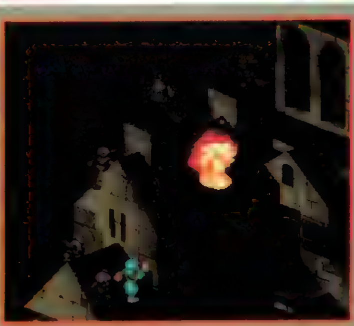
地獄の使者、死神を呼び寄せてターゲットの魂を奪い去る黒魔法。いかにHPが高い敵であっても、ひとたび成功すれば一瞬にして戦闘不能状態に追い込める。まさに一撃必殺の魔法である。ただし、アンデッドに対してだけは逆効果となる。

 ©スクウェア

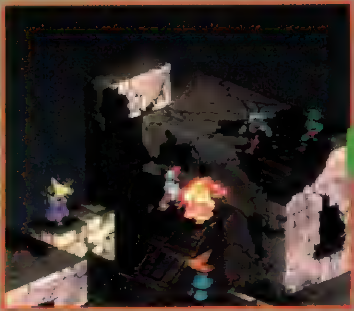
"炎"属性魔法

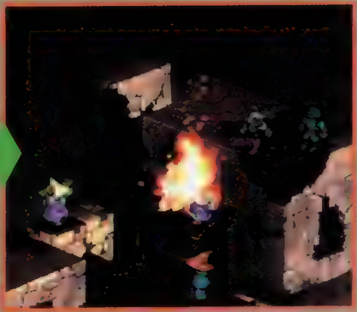
魔力によって発生させた火炎熱によって、相手にダメージを与える、最も基本的な黒魔法の1つ。アンデッドモンスターや氷系の敵などに、特に大きな効果を発揮する。ここでは、４段階すべての魔法を、分解写真で紹介しよう。上位の魔法になるにしたがって、画面効果も徐々に変化していくのがわかるはず。特に最上級魔法"ファイジャ"の、フィールドすべてを覆い尽くす大爆発の迫力は、圧巻のひとこと。ただし、数値的に見た威力については不明。どのくらいの差があるのかについては、今後の続報に注目してほしい。

ファイア

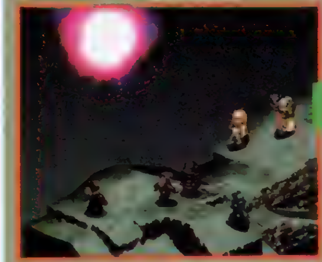


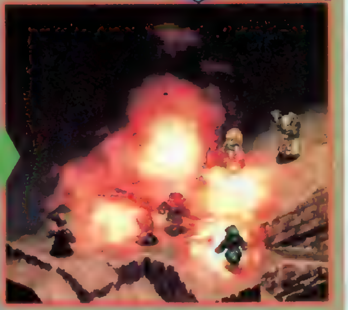
ファイラ



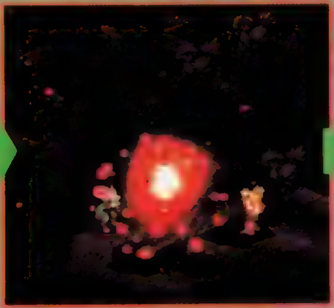


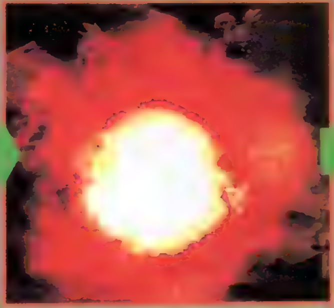
ファイガ





ファイジャ



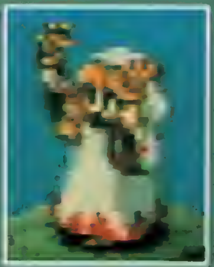


4段階の魔法により攻撃のバリエーションも大幅UP

白魔法

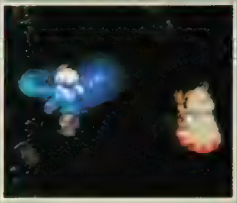
守りと癒しの力を駆使する魔法の源流に近い術

白魔法も黒魔法と同じく"まじない"から発達した魔法である。だが"まじない"の多くが、治療に根差していたことを考えると、白魔法こそ魔法の源流の要素をもっとも色濃く残す魔法といえそうだ。



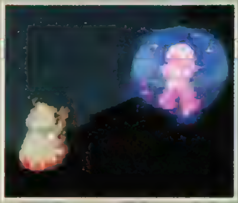
白魔法は大きく分けて"癒し"と、"守り"の2系統に分類できる。"癒し"の魔法は古くから存在していたものだが、"守り"の魔法が盛んに研究されだしたのは統一戦争の時期である。戦争のために殺傷を目的とした魔法の研究が進むなか、一部の魔道士たちがこれに反発し、対抗する魔法形態を確立したのがそもそもの始まりなのだ。

ケアル



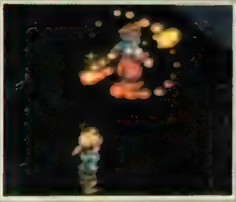
HPの回復を行なう、もっとも代表的な白魔法。物語を進めるうえでは欠かすことのできない魔法である。アンデッド系モンスターに対しては、攻撃魔法としての効果を発揮する。

シェル



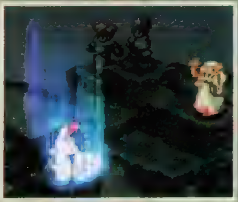
魔法攻撃に対する抵抗力を強める白魔法。球状のバリアを張ることで、敵の攻撃魔法の威力を軽減させる。リフレクと異なり、味方の治療魔法までも跳ね返すということはない。

リジェネ



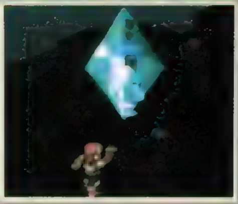
一定時間ごとにHPを少しずつ増やしていく回復魔法。長時間の戦闘では意外に有効。『FFV』では時空魔法の一種だったが、今回は再び白魔法に分類されるようになっている。

エスナ



ステータス異常を回復させる白魔法。従来から使用頻度の高い魔法だったが、移動力や素早さなどの身体能力が重要となる4Dバトルでは、今まで以上に貴重な魔法となるはずだ。

プロテス



シェルとは対照的に、物理攻撃に対する抵抗力を高める白魔法。ボスクラスの強力な敵との戦闘で、直接攻撃を得意とする戦士系のキャラクターにかけるのが一般的な使い方である。

ウォール

堅固な魔法の壁を作り、味方を守る最高の防御魔法。具体的には、シェルとプロテスを併せた効果を発揮する。従来のシリーズでは、召喚魔法に同様の効果を生むものが存在した。

ちょっと役立つ アビリティガイド

前回はジョブを中心に紹介したので、今回はアビリティについて解説しよう。『FFT』では、400種以上のアビリティが登場するが、それらは"アクション""リアクション""サポート""ムーブ"に分類できる。

アクション・アビリティ

従来の作品の"ジャンプ"や"なげる"などのように、通常コマンドとして、バトル時に選択可能なアビリティ。これまでのシリーズでも馴染み深い、ジョブ本来の特性や成長過程をもっともよく反映するアビリティ。4タイプの中では、このカテゴリーに入るアビリティが一番多い。

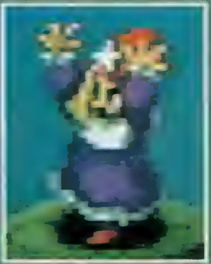
リアクション・アビリティ

"ガード"や"カウンター"などのように、敵の攻撃に対する特殊なガードや、反撃能力などをあらかじめセットしておくもの。ピンチのときには、特に有難いアビリティといえるだろう。直接攻撃だけでなく、魔法や間接攻撃に対応するものも多数存在し、戦闘に一層の深みを出している。

 イラスト／小野広喜

時魔法

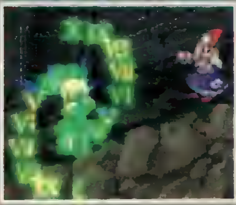
4Dバトルのポイントを握る第3の魔法形態



2大魔法と呼ばれる白魔法・黒魔法と比較すると、かなり歴史の浅い魔法である"時魔法"。この魔法は現在も発展途上ではあるが、その効果は『FFT』の4Dバトルを有利に進めるのに大きな役割を果たすハズ。

元々は黒魔法研究の副産物として生み出された魔法の発展形が"時魔法"である。基本的には『FFV』で登場した"時空魔法"と似たようなものと考えていいだろう。時間を圧縮したり伸張したり、あるいは止めてしまったりするのが主であるが、その他にも空間や重力に影響を及ぼすタイプの魔法の研究も、積極的に進められている。

ヘイスト

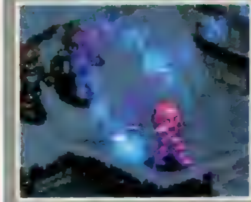


ターゲットの時間経過を加速させることで素早さを上昇させる時魔法。敵味方の区別なく、素早さによってコマンド入力順が決まる『FFT』では、この魔法はかなり重要である。

ドンムーブ

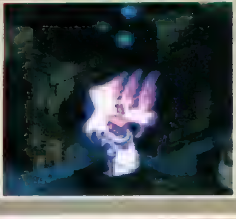
シリーズ初登場の時魔法。名前が示す通り、敵をその場から動けなくすることができる。直接攻撃がメインのキャラにかければ、その相手を文字通りカカシ状態に追い込める。

スロウ



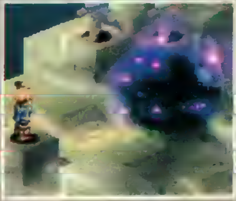
ヘイストとは逆に、ターゲットの時間の流れを遅らせる時魔法。結果的に敵の時間あたりの攻撃回数を、激減させることができるので、戦闘の安全度をかなり増すことができる。

レビテト



ターゲットを重力のしがらみから解き放ち、宙に浮かせる時魔法。従来は地震系攻撃の回避が主な使い道だったが、今回は特殊な地形を移動するための手段としても役立つ。

グラビガ



超重力の霧で敵を包み、ダメージを与える時魔法"グラビデ"の強化版。時魔法の中では数少ない攻撃系の魔法である。なお、さらに上級の"ジャ"のクラスがあるかは未だ不明。

サポート・アビリティ

従来の作品で登場した"りょうてもち""やりそうび""MP10%アップ"などのように、キャラクターの能力を割り増ししてくれるお得なアビリティ。攻撃力や攻撃範囲、成長率など、主にステータスやパラメータを強化してくれるものが多く、長期的にみて重要なアビリティである。

ムーブ・アビリティ

名前が示す通り、移動に関する新種のアビリティ。具体的には移動可能範囲の強化や変更などを中心に行なう。高低差の不利や通路の狭さといった、地形上の不利を補うことができるので、4Dバトルの『FFT』では、アビリティのつけ替えを含め、重要な役割を担ってくれるだろう。

次号予告

次号では、序盤でのイベントを大紹介！　ほかにも『FFT』初登場ジョブや、侍、モンクのアビリティなど、新情報満載。ついに『FFT』の全貌が明らかになるのかも？

発売間近の『BB』を予習しておこう!

ブシドーブレード

BUSHIDO BLADE™

斬新なシステムがたくさん盛り込まれている格闘ゲームがいよいよ発売される。今までにないタイプの作品だけに「どんなゲームなのか、もうひとつわかりにくい」という読者もいることだろう。今号はそんな人に捧げる『ブシドーブレード』解説だ！

ブシドーブレード

ジャンル	3D対戦格闘	価格	¥5,800予定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	2P対戦可
発売日	3月14日予定		

痛みが伝わる武器あり格闘、それが『BBブシドーブレード』だ!!

このゲームは既存の作品とはまったく異なるコンセプトで作られている。画面写真を見ればわかるように、時間制限や体力ゲージは存在しない。つまり、その気になれば何分でも何時間でも、はては何日でも戦い続けることが可能なのだ。また、地形変化に富んだバトルフィールドにも独特のシステムが組み込まれている。キャラはこのフィールド内を自由に動き回ることができるのだが、場合によっては別のフィールドへ移動することもできるというから驚かされる。キャラの操作方法もシンプルでありながら、独特の概念が反映されている（くわしくは右のページを参照のこと）。ほかにも、武器を自由に選ぶことができる、キャラが負傷すると足を引きずったりする、一撃で勝負が決してしまうことがあるなど斬新なシステムが盛りだくさん。何から何まで新しい格闘ゲーム、それがこの『BB』なのだ！

▲今までに類を見ない独創的なシステムを持つ「BB」。だからこんなシーンもゲーム中に出てくるのだ。
◀今号ではくわしく紹介していないが、サブウェポンと呼ばれる飛び道具も用意されている。

キャラと武器の組み合わせはなんと48パターンもあるのだ!

このゲームでプレイヤーが選べるキャラは6人。この数字だけ聞くと少なく感じるかもしれない。けれど、キャラ選択画面では武器も選ぶことになるため、実際には48パターンのプレイヤーキャラが存在することになるのだ。キャラはパワー型からスピード型までそろっているし、武器の性質も様々。自分に合った組み合わせを見つけることが大切といえるだろう。

ちなみに、同キャラ対戦は不可能になっている。

◀用意されている武器は8種類。同じキャラでも装備する武器によって性格が大きく変わるため、組み合わせにも気を配ろう。

ダメージを負うと、キャラの動きも変化する!

身体ダメージは戦いにも直結してくる。ダメージを受けると、負傷した部分が使えなくなる場合もあるからだ。両手持ちの武器を使っているキャラの片腕が使えなくなると、武器の振りが鈍るというのがその一例。ほかにも足を負傷すると片膝を立てた状態で戦うハメになるなど、何かと不利になるのだ。

◀足に深く攻撃を受けると、こんな状態のまま戦わなくてはならなくなる。これはつらい！

一撃必殺システムに注目せよ!

もっとも『ブシドーブレード』らしさが出ているのがこのシステム。攻撃を深く決めることで、相手の状態に関係なく絶命させることができるのだ。つまりゲーム開始直後であっても、致命的な一撃が入ればその時点で勝ち（負け）となってしまうわけ。メイン武器による攻撃ならばすべての技に一撃必殺の可能性が存在するため、試合が始まったら一時たりとも気が抜けないのだ。

▲1回の攻撃だけで試合が決まることも。いつでも一発逆転の可能性がある、ともいえる。

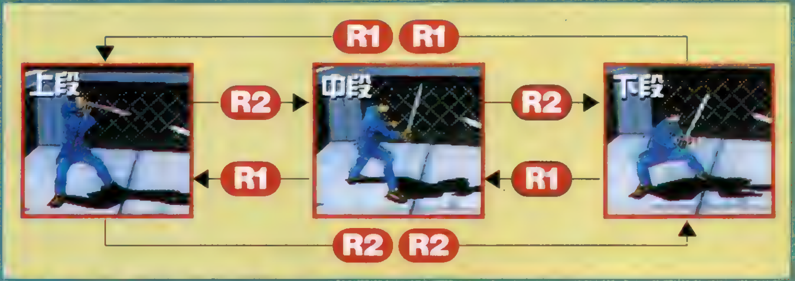
©1997 スクウェア/ライトウェイト

『ブシドーブレード』独特の操作方法に慣れよう

『BB』には〝モーションシフト〞と呼ばれる独特の概念が取り入れられている。キー操作やボタン入力の１つ１つが特定のモーションに対応しており、いくつかの操作（モーション）をつなげる（シフトする）ことで１つのアクションを実現しているのだ。

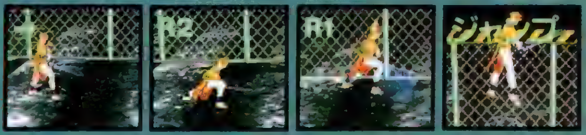
R1 R2 ボタン 重心移動

各キャラは上段、正（中）段、下段という３種類の構えを取ることができる（構えは出せる技の種類や、攻撃を仕掛けるときの体勢に関係してくる、重要な要素なのだ）。構えを変えるには、Rボタンを押して重心を移動させればいい。具体的には下の関連図のとおり。上段から下段に変えるときはR２ボタンを素早く２回押せばいい。



ジャンプするときにも R1 R2 ボタンを使うぞ！

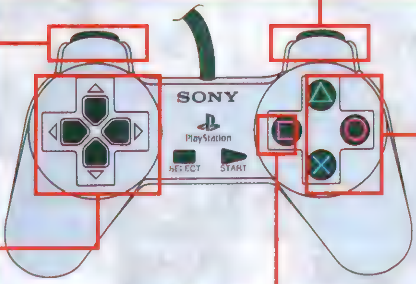
✚キーを上に入れると奥に行くし、専用のボタンもない。ではどうやってジャンプするのか？　実はここでも重心移動が関係してくる。具体的な操作方法は左のとおり。「踏み込む→しゃがむ→重心を上げる」とするわけだ。



L1 ボタン フリーランニング

Ｌ１ボタンを押したまま✚キーを操作すると、その方向に向かって走り始める（ボタンを押している間は、いくらでも走り続けることができる）。走るためには必ずこのボタンを使う必要があるので、左手の人差し指は常にＬ１ボタンを押せる位置に置いておくといいだろう。

◀敵の攻撃や障害物をかわしつつ、すれ違いざまに斬りつけることもできるのだ。



✚キー 移動

キャラの移動は主に✚キーで行なう。右に入れると前進し、左に入れると後退する（１Ｐ側の場合）。ここまでは他の格闘ゲームと同じだが、上に入れると画面奥へ、下に入れると画面手前に移動する点には気をつけよう。

通常移動

間合いを調節したり、じりじりと詰め寄ったりする場合に使う。このゲームは360度自由に動けるので、キー入力した方向へキャラが移動してくれるのだ。

ステップ移動

素早く同じ方向に２回キーを入れることで、ショートダッシュ系の動きをすることもできる。前後への動きはもちろん、左右や斜め方向への動きも可能だ。

□ボタン 防御

□ボタンを押すとキャラは防御体勢を取る。ただし、一瞬のみ。□ボタンを押し続けていても、ずっと防御してくれるわけではないのだ。このゲームではダメージを受けるとその後の動きが悪くなり、不利になってしまう。それだけに、ちゃんと防御できるようになっておきたい。なお、相手の攻撃が自分の武器に当たった場合もノーダメージだ。ただし武器を弾かれてしまうから、その後の展開に注意！

◀ボタンを押したときだけ防御してくれる。

◀キャラや武器次第では崩されることも。

△○×ボタン 攻撃

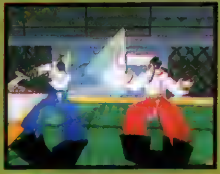
攻撃用に用意されているボタンは３つ。各ボタンは△が上、○が中、×が下方向の攻撃に対応している。

ただ同じボタンを押しても、キャラや手にした武器、構えによっては別の技が出てしまうこともある。最初のうちは特定のキャラと武器の組み合わせだけを集中的に練習した方がいいかもしれない。

△ 上攻撃

◀頭部を狙う攻撃。基本的に降り降ろす形になるが、下段に構えているときは剣を下から跳ね上げることも。

○ 中攻撃



◀胸部を狙う攻撃。もっともオーソドックスで当てやすい攻撃といえそう。まずこの技のリーチを把握しよう。

× 下攻撃

◀足元を狙う攻撃。足に深く攻撃を受けると立っていられなくなり、片足を引きずることになる。

『ブシドーブレード』はこうやって技を出し分けるのだ

このゲームに登場する技の種類はかなり豊富。ここではボタン操作だけで出せる「基本型」と、✚キー操作＋ボタン操作で出せる「基本技」を例に、具体的な出し分け方を紹介することにしよう。一見、複雑に思えるかもしれないが、実際に操作すれば意外とシンプル。混乱する心配は無用だろう。

武器による攻撃内容の変化

構えや攻撃ボタンが同じであっても、使用する武器が異なると技の名前（もちろんモーションも）が変わってしまう。右の写真2つは上段に構えた辰美が中攻撃（◎）を仕掛けたところ。顔面突き（レイピア）と垂直斬り（セイヨーブレード）とでは、まったくモーションが違っていることが実感できる。

このことからも『ブシドーブレード』には、かなりの数の技が用意されていることがわかるだろう。

レイピア／顔面突き

セイヨーブレード／垂直斬り

各構えによる攻撃内容の変化

同じ箇所を狙う技であっても、元となる構えが違うと技のモーションまで異なってくる。まったく違う技になる場合もある。

上段の構え　△ボタン入力　縦殴り

正段の構え　△ボタン入力　縦殴り

下段の構え　△ボタン入力　前進縦殴り

基本型の種類

ボタンを1回押すだけで出せる攻撃

それぞれの構えから攻撃ボタンを1回押すだけという、もっともシンプルな攻撃方法。基本中の基本ではあるが、この攻撃でも一撃必殺は可能なのであなどってはいけない。下は正段の構えからの各パターンだ。

正段／△

正段／◎

正段／×

基本技の種類

✚キー操作が含まれる攻撃

体の位置を動かす✚キー操作と共に攻撃ボタンを押して出すのが「基本技」と呼ばれる攻撃だ。

正段／←＋◎

正段／→＋◎

正段／↑＋◎

正段／↓＋◎

正段／→→＋◎

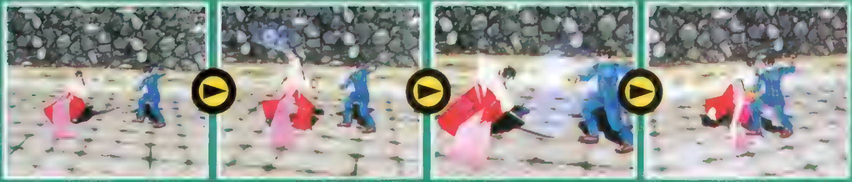
正段／←→＋◎

フリーランニングからの攻撃

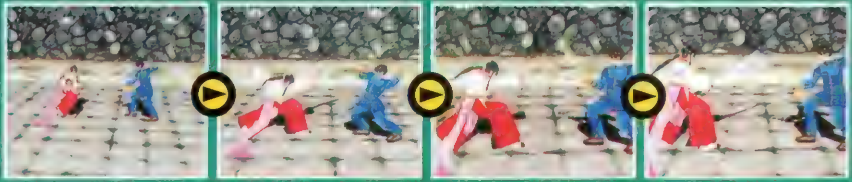
Ｌ１ボタンを押したまま移動するフリーランニング。このときに攻撃することもできるのだ。△ボタンを押すと走りながら攻撃する。もちろん、斬りつけた後、そのまま走り去ることも可能だ（正確にいうと攻撃した後、走り始める体勢になる）。◎ボタンか⊗ボタンを押すとその場で止まってから攻撃する。その後、◎ボタンなら正段の構えを、⊗ボタンなら下段の構えを取ることになる。一番よく使うのは、△ボタンによる攻撃かもしれない。

◀フリーランニング[illegible]の戦い。相手の攻撃をうまくかわそう。

△ ボ タ ン



◎ ボ タ ン



⊗ ボ タ ン

ジャンプからの攻撃

上昇中に攻撃ボタンをどれか押すことで、そのまま攻撃につなげることができる。押すボタンによって技は下のように変化するので覚えておこう）。ジャンプの飛距離はある程度決まっているから、相手との間合いには十分気をつけること。相手を飛び越すと不利になるからだ。なお、攻撃後はフリーランニング時と同じように押したボタンに応じた構えを取る。これは写真を見ればすぐにわかるだろう。

▲ジャンプする間合いが近すぎて、相手を飛び越してしまった失敗例。

△ボタン

◎ボタン

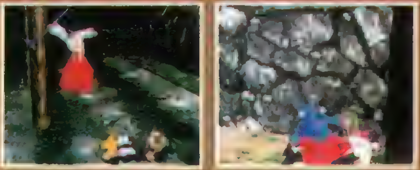
⊗ボタン

負傷した状態からの攻撃

深く攻撃を喰らって負傷すると、片膝をついたり、地面から起き上がれない状態になる。そんな状態からでも、攻撃することはできるのだ。

追い打ち攻撃

←→⊗でダウンしている相手に飛びかかって攻撃することができる（立っている相手にも当たる）。



『ブシドーブレード』の影の主役(?)、武器にも気を配ろう！

かなづち

ウォーハンマー（打撃を加えるための槌頭と、突き刺すためのピックが先についている、西洋の武器）に似ているものの、それとは別物。両手持ちの武器だ。

［データ］全体：83.5cm（正確な計量は困難）。／重量：4.5kg

最重量を誇る武器だけに、破壊力はピカイチ

プレイヤーが選べる武器の中では、もっとも重い。それだけに動きは鈍くなってしまうが、破壊力の高さは魅力的。相手に懐に潜り込まれないように戦えば、かなりの効果が期待できるだろう。

◀パワー型のキャラに装備させると、かなり強そうだ。

飛び込み縦殴り
上段の構えから←→△で出せる攻撃。技名のとおり、飛び込むように振り下ろす。

退き横払い
正段の構えから←○で出せる攻撃。後退しつつ、武器を薙ぎ払うように振る。

足砕き
下段の構えから×で出せる攻撃。武器のかなづちを相手の足元に叩きつける。

キシドーソード

両手持ちの剣。保存状態がよくなかったため、斬れ味は落ちている。もっとも、この剣は重量を生かした打撃を得意にしているので、戦いにはあまり影響しないだろう。

［データ］全体：85cm／剣身：65cm／重量：4.1kg

重さを生かした打撃技が得意な西洋の剣

かなづちに次ぐ重量を持つ武器で、斬ることよりも叩きつけることを主目的に作られている。非力なキャラが使うには重すぎるかもしれないが、その重量を生かした戦い方さえできれば……。

◀長くて重いため、使いこなすにはパワーが必要だろう。

脳天砕き
上段の構えから△で出せる攻撃。振りかぶった後、そのまま一気に殴りつける。

回り胴
正段の構えから←→○で出せる攻撃。バットを振るように回転しつつ繰り出す。

飛び込み脳天砕き
下段の構えから←→△で出せる攻撃。反動をつけて脳天砕きを出す攻撃だ。

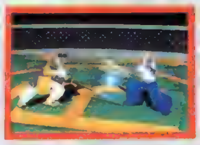
薙刀 なぎなた

刀のような刃を持つ柄の長い武器。薙刀としては小ぶりな部類に入るものの、他の武器に比べれば十分に長いため、主に中間距離での戦いで威力を発揮しそう。

［データ］柄長：136cm／刃身：45cm／重量：2.2kg

リーチの長さを生かした戦い方が求められる

もっとも長い武器。重量も野太刀などとほとんど変わらないため、非力な女性キャラであってもうまく使いこなせるだろう。広めの間合いでの戦いが得意だが、その反面、近づかれると苦戦しそうだ。



◀リーチを生かした攻撃が魅力的。近づけさせるな！

胴打ち
上段の構えから○で出せる攻撃。上から武器を横方向に薙ぎ払う技。

垂直打ち
正段の構えから△で出せる攻撃。技名のとおり、地面と垂直に斬りつける。

腰打ち
下段の構えから×で出せる攻撃。ゴルフスイングのような軌跡を描く攻撃。

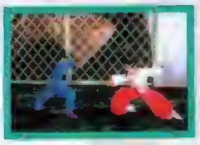
野太刀 のだち

薙刀と同じ狭雲の作といわれている。全武器中最大の間合いを誇るため、切っ先が遠くまで届くのがポイント。この野太刀は、両手用の武器として作られている。

［データ］刃長：93.2cm／反り：3.9cm／重量：1.9kg

パワーがあるキャラ向きの、大きめの日本刀

日本刀といってもかなり大きいため、振りかぶってから実際に攻撃するまでに若干のタイムロスが生じてしまう。当たれば大ダメージを期待できるが、その分スキも大きい武器といえる。



◀両手持ちの武器だけに、小回りがきかないのが欠点。

片手叩き付け
上段の構えから←→△で出せる攻撃。剣を片手で持ち、上から下に叩きつける。

踏み込み逆胴
正段の構えから→→○で出せる攻撃。画面奥から手前方向に、胴を薙ぎ払う。

振り上げ
下段の構えから×で出せる攻撃。その場で下から上へ一気に跳ね上げる攻撃。

打刀 うちかたな

両手で扱うのが基本だが、片手で扱うことも考えられているため、バランスの取れた武器といえる。武器選択画面で最初にカーソルが合っているのもこの剣だ。
［データ］刃長：69.3cm／反り：2.1cm／重量：1.5kg

もっとも使いやすい、バランスの取れた剣

もっともオーソドックスな剣。刃の長さがかなりあるため間合いが広く、なおかつ接近戦にも対処できるという優れた武器だ。クセがあまりないため、武器選択に悩んだらこれを選ぶといいだろう。

◀大きな特徴がないのがこの剣の特徴といえるかも。

突き降ろし

上段の構えから→→○で出せる攻撃。天高く武器を振り上げた後、一気に振り降ろすという豪快な技。相手を串刺しにする感じだ。

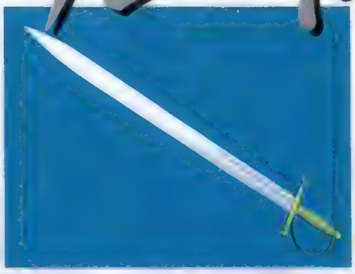
受け流し

正段の構えから←△で出せる技。相手の攻撃を剣で受け流すという、防御性を重視した行動。剣を顔の前に置くように動かす。

太摺り上げ

下段の構えから←→○で出せる攻撃。剣を地面すれすれに動かし、そこから一気に跳ね上げる。この技が決まると相手はのけぞる。

セイヨーブレード



西洋でよく使われているロングソード。切れ味が抜群によかったため、「スライシング（薄く切る）・ソード」の名がついている。両方に刃がついている点が特徴だ。
［データ］全体：79cm／剣身：64cm／重量：1.4kg

西洋版打刀といった趣のオールマイティーな剣

片手で扱えて技を出す際のスキも小さいため、初級者でも楽に扱える武器といえる。「日本刀の打刀に対応している西洋刀」と考えればわかりやすい。初心者でも楽に使いこなせることだろう。

◀長さ、重さとも打刀によく似かよっている剣だ。

仁侠斬り

上段の構えから←→△で出せる攻撃。相手に背を向け、そこから回転しつつ斬りつける技。斬る瞬間まで右足は上げたままだ。

飛び込み片手突き

正段の構えから→○で出せる攻撃。構えた状態から相手めがけて直線的に武器を突き出す技。伸び上がるように出すのがポイントだ。

退き上方斬り

下段の構えから←⊗で出せる攻撃。後退した勢いで下から上へと武器を跳ね上げる攻撃。追いかけてきた相手を迎撃するのに使える。

セイヨーツルギ

曲刀型で片刃のサーベル。作者のダランベールが「打刀を目指して作った」というだけあって、同時代の西洋の剣とは比べ物にならないほどの切れ味を誇っている。
［データ］全体：72cm／剣身：60cm／重量：1.2kg

リーチは短いが、扱いやすさではナンバーワン

8種類の武器の中では一番短いため、リーチと攻撃力の点で劣っている。ただ軽いこともあり、非力なキャラでも自在に操ることができる点は魅力だ。相手の攻撃を華麗にかわす自信がある人向け？

◀軽やかに相手の攻撃をかわせる人向けの武器かも。

踏み込み足払い

上段の構えから→→⊗で出せる攻撃。踏み込んだ勢いを生かして一回転し、相手の足元を攻撃する。後退後、いきなり出すと効果的。

垂直叩き付け

正段の構えから←→○で出せる攻撃。相手に向かって小さくジャンプし、そのまま上から下へと斬りつける攻撃。奇襲に使えそうだ。

突き通し

下段の構えから⊗で出せる攻撃。低い体勢を崩さず、そこから直線的に剣を繰り出す攻撃。やや離れたところから出しても相手に届く。

細剣 レイピア

斬るのではなく刺すことが主目的の武器であるため、剣の長さの割に攻撃範囲は広めだ。戦いには まったく影響しないものの、折り畳み式になっている点が興味深い。
［データ］全体：75cm／剣身：63cm／重量：0.9kg

リーチはイマイチだが1キロを切る軽さは魅力

もっとも軽い武器であるため、スピーディーな攻撃が可能だ。その反面、守りに回ると途端に不利となるので注意。きちんと防御したつもりでも、パワー差によって押し込まれてしまうからだ。

◀刃が両側についているため、一応斬ることもできる。

飛び込み掬い上げ

上段の構えから←→△で出せる攻撃。ソフトボールの投球モーションに似た動作（下から上へ剣を跳ね上げる）で斬りつける。

踏み込み中心突き

正段の構えから→→○で出せる攻撃。フェンシングの要領で、相手の胴めがけて剣を突き出す。レイピアらしい攻撃といえよう。

墨流し

下段の構えから←○で出せる攻撃。グルリと1回転し、一度相手に背を向けてから攻撃する技。剣は肩ごしに繰り出す感じだ。

悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲

今までのシリーズとは異なるゲームシステムを前面に打ち出した『ドラキュラX』。発表以来、長い間待たされただけあって、良質のアクションRPGに仕上がっているぞ。

悪魔城ドラキュラX
月下の夜想曲

ジャンル	A・RPG	価格	¥5,800予定
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	3月20日予定		

ドラキュラ伝説再び!新機軸のアクションRPG!!

アルカード
ドラキュラの息子。人間と吸血鬼の間に生まれ、その呪われた血を絶つために旅立つ。

『悪魔城伝説』で、ラルフ・C・ベルモンドと共に、自らの父であるドラキュラ伯爵を倒したアルカード。彼が今回の主人公だ。しかも今までのようなステージクリアタイプではなく、広大なマップを探索しながら進むRPGとしてのおもしろさがあるのだ。

▲レベルアップの概念もある。まさしくRPGなんですね～。

◀懐かしいSFC版のボスも登場。あまり強くなかったけど、覚えてる?

前作のラストから新たなる戦いの幕が開かれる!!

PROLOGUE
プロローグ

前作『悪魔城ドラキュラX～血の輪廻～』（PCE版。後にSFCに移植）の主人公はリヒターだが、ゲーム中にマリアを救出することにより彼女が使用可能になった。でも、そのマリアの強さったら…。シモン、ラルフ、クリストファー、リヒター、ジョニーと、歴代の主人公が束になってもかなわないほど強かったのである。で、今作は前作の最終面から始まる。リヒターの体力が尽きると、マリアが助けてくれるぞ。

リヒター・ベルモンド
前作の主人公。ドラキュラを倒した後、謎の失踪を遂げる。今回は導入部のみ操作可能。

◀前作のこのシーンはビジュアルで演出されていた。

▶前作とほぼ同じ展開で再現されるドラキュラ戦。ちなみにリヒターが無事なら、マリアは登場しない。

マリア・ラーネッド
シリーズ最強のバンパイアハンター（!!）。今回はNPCとして登場する。残念。

ドラキュラ伯爵
悪魔城の城主にして、アルカードの父。作品が続く限り、何度でも復活する。

この戦いの4年後 アルカードの旅が始まる…

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

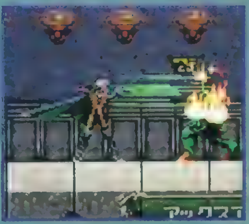
ACTION
アクション

魔族の血を引くアルカード！ 多彩なアクションで敵を切り裂く!!

なにしろキャラクターが変わっちゃったので、ムチによるアクションはない。そのかわり武器や楯、アイテムなどにより、さまざまな攻撃・アクションが可能となっている。『悪魔城伝説』同様、変身能力も備えているのだ。

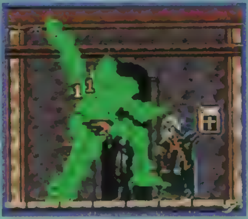
攻撃

攻撃は装備した武器によっておこない、あるコマンドを入力すると、より強力な技を出すこともできる。また武器を装備しない場合は、素手で戦うことになる。



サブウェポン

ハートを消費して使うサブウェポン。おなじみの聖水、オノなどの他にもなにやら新しい武器も増えている。でも魔族の血を引くためかクロスは使えない？



下斬り

斜め下にキー入力しながら攻撃すると、その方向に下斬りができる。素手の場合は、ジャンプ中に斜め下でキック攻撃が可能だが、ダメージを受けやすい。

2段ジャンプ

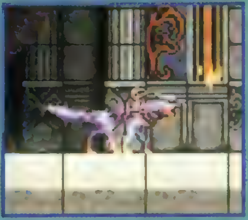
飛翔石という魔導器を入手すると2段ジャンプが可能になる。これによってそれまで行くことができなかった場所に移動できるようになる。かなり使えます。

ガード

楯を装備すると、弓矢などの飛び道具をガードすることができる（直接攻撃は不可）。でも両手持ちの武器を装備していると、楯を持つことはできない。

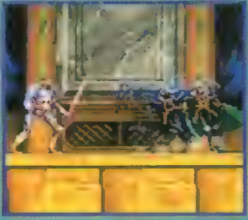
変身

『悪魔城伝説』のときは、こうもりに変身できたが、今回はそれに加えて、狼や霧にも変身することができる。変身しなければ通れない場所もあるのだ。



バックステップ

敵の中には不意に突撃をかましてくる奴もいるので、ヒット＆アウェイで戦いたいときなどに使える。前作のスライディングやバク転に変わるものかな？



SYSTEM
システム

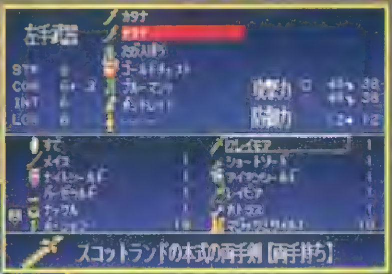
アルカードは敵を倒して経験値を取得し、レベルアップしていく。そして武器や防具、アイテムなどは敵を倒したり、城のどこかで入手しながら進んでいくのだ。もちろん入手した武器などは装備しないと使えないぞ。ただし、魔導器というアイテムは、入手するだけでその効果が発揮される。２段ジャンプを可能にする飛翔石がそのひとつだ。

◀装備などはこの画面でおこなわれる。

武器・アイテムの装備

身体の各所に装備可能

装備できるのは、右手、左手、兜、鎧、マント、そしてアクセサリーが2カ所。パラメータの変化を見ながら、武具の持つ特性に応じて装備を変えていこう。



▲武器には片手持ちと両手持ちのものがある。両手持ちの武器を装備すると、楯やアイテムを持つことができなくなる。

◀特殊な効果がある魔導器は、オン・オフ設定ができる。入手した時点でオン設定になっているので、そのままでいい。

STAGE ステージ

広大な悪魔城に秘められた謎 果たしてドラキュラはどこにいるのか？

▶悪魔城に入ると、死神にそれまで装備していた武器を奪われてしまうのだ。

城の内部はひとつの広大なマップで構成されている。そのため進行ルートは一本道ではなく、ある程度プレイヤーが自由に移動できるようになっている。各所にはセーブポイントがあり、体力も回復できるんだけど、知らずに通り過ぎていきなりボスキャラと戦闘、なんてこともあるのだ。ステージクリア型とは違う探索型ならではの突発的なバトルのためにも、こまめにセーブしておかないとね。

▲何本もの巨大な剣で構成されたボス。痛いです。

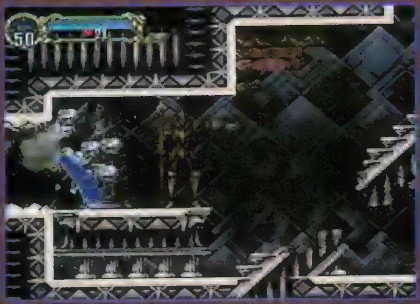
◀時計塔はムズイという印象があるのに、最近は…。

前作のボスも登場!!

▲前作のボス、狼男とミノタウロスのツイン攻撃がアルカードを襲う。奴らの攻撃は前作そのまんま。

お約束の壁崩し!!

こんなコラムを作らなくたって、プレイするときは必ず壁をバシバシ叩いてしまうものですか、とりあえず、ね。行き止まりの壁を崩すと、通路が開けて隠し部屋に入れたりする。その中にはなかなかおいしいアイテムがあるので忘れずに。

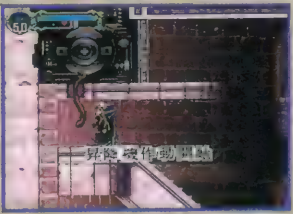


▲壁を見たら叩く（今作では斬るですか）という習慣がいつのまにかできていることに気づきます。

仕掛けやトラップがアルカードを待ち受ける!

最初は遠回りしなければならないけど、仕掛けを作動させれば近道できることも…。それに一度通った場所でも、再び戻ってみると、何か変化することがあり、マップのすみずみまで探索しないと、城の全貌はわからないのだ。

▼この仕掛けを作動させると、昇降機に乗ることができるのだ。

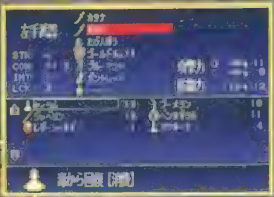


▲崩れ落ちる橋といえば、このシリーズ定番のトラップだ。

ステータス異常

「ポーション系アイテムで回復」

毒、呪いなどのステータス異常は、アイテムを使用することにより直すことができる。石化はキーを連打すれば回復する。

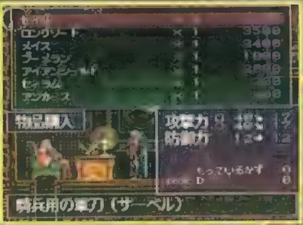


▲回復系のアイテムは、いったん装備しなければ使えないのだ。

SHOP

「武器・アイテムなどの購入」

城のどこかには、武器やアイテムを売ってくれる老人（おそらく彼も魔族）が住んでいる。厳密には店というより協力者という感じなんだけど、ここには今までに戦った敵が調べられる図鑑があり、どんなアイテムを持っているかというデータまでわかるのだ。



▲この場所まで一気に戻れる方法があれば便利なんだけどね。今のところはまだ不明…。

▼戦術指南？ そういえば前作でもボスの倒し方をデモで見せてくれたけど、あれなのかな？

すべり込み情報：このPSソフト『悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲』に特製ミュージックCDが同梱されることが決定したぞ。収録曲は、アーケード、パソコン、家庭用ゲーム機で発売された歴代『ドラキュラ』シリーズからの16曲。アレンジ版の1曲を除いてはすべてもとの音源だ。ファンにはすごく魅力的なアイテムだね。

VOL.1

パックマン
ラリーX&ニューラリーX
ギャラガ
ボスコニアン
ポールポジション
トイポップ

初期の作品を集めた記念すべき第1作。「ラリーX&ニューラリーX」というニクいカップリングも魅力。

VOL.2

キューティQ
ゼビウス
マッピー
ギャプラス
グロブダー
ドラゴンバスター

VC付属の限定版もあり。魅力あるラインナップだが、移植度はイマイチという意見もある。

VOL.3

ギャラクシアン
ミズ・パックマン
ディグダグ
ポールポジションⅡ
フォゾン
ドルアーガの塔

付属のシートには、「ドルアーガの塔」のアイテムリストやヒントを掲載。「裏ドルアーガ」も遊べる。

VOL.4

パックランド
源平討魔伝
アサルト
オーダイン
イシターの復活

「イシターの復活」のルームノートが付属。「アサルトプラス」や「裏イシター」も遊べる。

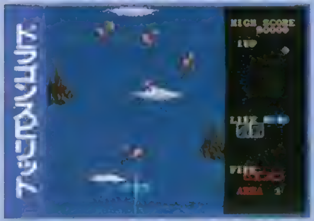
そしてVOL.5は

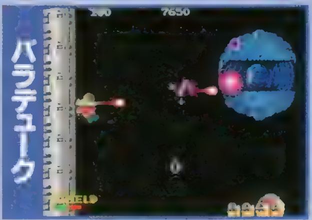
オープニングで主役級の活躍をするのは、はたしてどのキャラクターなのか。今回は『バラデューク』のオクティキングをキャラクターたちが倒すというストーリー。で、最もカッコイイのが『メトロクロス』のランナーなのだ。イカス。

◀ゲーム中には見られないほどの快速ぶりを見せてくれるぞ。

VOL.5 ラインナップ

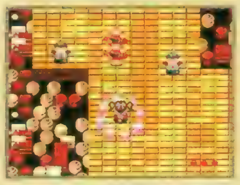
「ドラスピ」は『セイバー』と、そして『ワルキューレ』は『冒険』とカップリングしてほしいという意見あり。でも全体的に見れば豪華なラインナップだ。ちなみに編集部での稼動率1位は『メトロクロス』。





予想&希望 『ナムコミュージアム』は続くのか?

今回が「NAMCO」の「O」ということで、今後の展開が気になるところだけど、これで終わるわけではなさそう。といっても「VOL．6」として続くかどうかは不明。ソフトのパッケージに入ってるアンケートハガキに『クエスター』を出せ、とか、『フェイスオフ』を移植して、なんて書いて送れば、そのうち出たりしてね。



▲ムリヤリな移植はもう過去のこと。(写真はPCエンジン版『メルヘンメイズ』。)

ナムコミュージアム VOL.5

ナムコの名作を集めたこのシリーズもついに「O」。移植を期待されていた『ワルキューレの伝説』も収録され、豪華なラインナップとなっているぞ。

ナムコミュージアムVOL.5

ジャンル	ETC	価格	¥5,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	2月28日		

 ©(株)ナムコ

ファン待望！ファンタジーACTの決定版!!

ワルキューレの伝説

●ACT/1989年度作品/2人同時プレイ可

開発者の夢枕に女神様が現れ、このゲームを作るように啓示を受けたと言われる伝説の作品。BGMも抜群に素晴らしい。

仕掛けと謎解きが満載の全8ステージ!!

システムⅡの拡縮機能を使った演出と、魅力的なキャラクターやサウンドが人気を呼んだ『ワルキューレの伝説』。アレンジされたPCエンジン版（アーケード版の開発時にボツったブラックワルキューレが登場）とは違い、もちろんアーケードそのまんま!!　スプーンジャンプやビッグの魔法などの仕掛けや演出を楽しみながら、『ワルキューレ』の世界にどっぷりと浸ってみよう。

▲拡縮が気持ちいいスプーンジャンプは、当然そのままです。

◀その場復活を利用すれば、ここまで来れる。でも1コインクリアを目指したいよね。

［ズールの店でお買いもの］

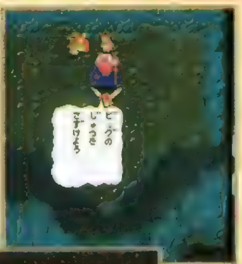
黄金の城跡にあるズールの店には「ふしぎなドレス」がある。プレイデータに服を買った回数がカウントされるんだけど、何かあるのかな。

やっぱコレ買わなきゃ

▲炎の根元には当たり判定がないので、ここを通ればラクチンなのだ。

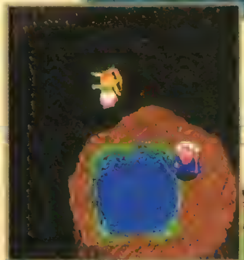
『ワルキューレの伝説』小ネタ集

アーケードで使えたちょっとした技や、プレイデータの内容などを紹介しましょう。この他にもいろいろあったけど、それは自分で確かめてみてね。攻略的な要素につながるものは、ほとんど可能なのでその点は大丈夫。忘れちゃった人は、写真を見て思い出してください。あそこに武器があったな、なんてね。



◀ワルキューレは動かせないけど、分身は動かせる。それだけ。

▲こんなデータがあると、もう永遠の剣なんて取る気がしなくなります。



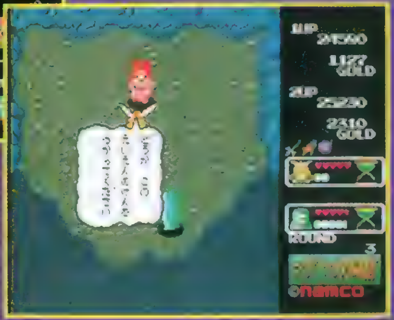
◀このジャンプには、秘密がある。それは次号で明らかにされるかも(予定)。

▶無意味にこの場所にいるわけではありません。何かあるんでしょうね、やっぱり。

隠し部屋には秘密がいっぱい!!

このゲームって、マップの構造に隠しの要素が多くて、知ってる人と知らない人とでは、プレイに差がついちゃうんだよね。基本的に覚えゲーだし…。それにエンディングに4人の妖精を出すのにも秘密があるし、けっこう難しいゲームだったことは確か。永遠の剣や空飛ぶ靴がもらえる場所をアナタは覚えていますか？

◀氷の洞窟に隠れている老人に会うと、防具をくれる。でも、この場所はちょっとわかりにくいんだよね。



▶左の剣と靴はショートカットに重要な永遠の剣。これがあると非常に便利だけど、なくても大丈夫。これよりサイクロンの術のほうが大切だと思います。

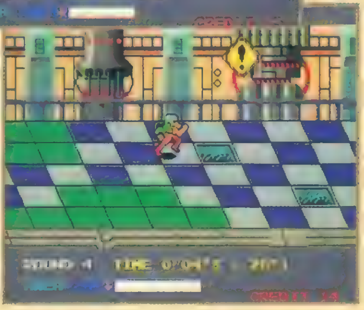
走る!ジャンプ!それだけなのにオモシロイ!!

メトロクロス

●ACT/1985年度作品/ラウンドセレクト可

とにかくひたすら前に走り続けるゲーム。今ではとても考えられないほど、シンプルな設定がスゴイ。だからこそハマル。

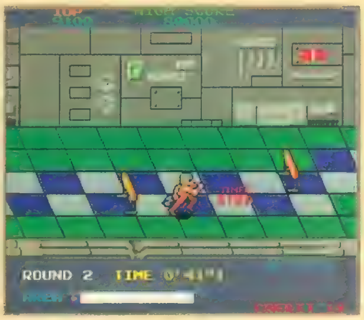
◀スケボーに乗っているときの手の動きがたまりません。



▶途中ではネズミやチェスの駒などが、妨害してくるのだ。

空き缶ふんでタイムストップ

エリアの中にある缶は、蹴り続けるとスコアアップするけど、基本はやはり踏んでタイムストップさせること。蹴った缶も踏むとタイムストップするので、缶が並んでいる場所ではこのテクニックも必要になってくるぞ。簡単そうで実は奥が深く、そして難しい。いや、ホントに。



◀缶の場所は覚えなくてもなんとかなるものだけど、後半は絶対になんとかなるものではない（⬆よくわからない説明）。

連続ジャンプの快感!!

これも重要なテクニックのひとつ。ジャンプ台を利用して連続でジャンプしていかないとタイムが厳しいステージもあるのだ。このゲームのタイム設定は、そのテクニックを前提としているところがあるので完璧にマスターしていこう。連続でジャンプできれば、タイムも稼げるしなにより気持ちいいのだ。

◀ジャンプ台の場所は覚えなくても対応できる場合があるけど、「覚えないとマズイぞ」と思うときがやってくる。

これを待ってた人も多いはず!カルトなSF・STG!!

バラデューク

●STG/1985年度作品/ラウンドセレクト可

エイリアンぽいモンスターや銃の反動、そして意外（当時としてはね）なエンディングなど、斬新な設定が固定ファンを生んだ作品。

キャラクターは空間を浮遊している設定のため、放っておけば落下するし、銃を撃った反動もあり慣れが必要。それに怒濤の弾よけも熱い。こんなに難しかったっけ、なんて思うのは腕が落ちた証拠？

敵を倒してパケット救出!!

オクティを倒すと、カプセルが出現し中には戦闘に役立つものが隠されていることがある。とくにパケットはステージクリア後のボーナスゲームや、ボス戦でプレイヤーを助けてくれるので必ず救出するようにしよう。

▲ステージ内に固定されたモンスターがオクティ。これを倒せばカプセルが出現する。

▼この一つ目のキャラクターがパケット。撃ち殺すこともできるので注意しよう。

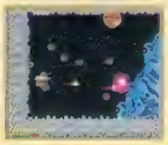
ボーナスゲームでシールドUP

パケットのストックが1つ以上ある状態でステージをクリアすると、シールドアップのチャンスがあるボーナスゲームができる。当たりパネルはパケットの数だけ設置されるので、たくさん救出していると、それだけ当たる確率が増えるぞ。

◀ボス戦の前は当てないほうがよかったりする。

ボスもゲロゲロ!!

ボスは6フロアごとに登場する。ここでパケットがいると、捨て身の攻撃をしかけ、ボスの動きを止めてくれる。なんたって「I'm your FRIEND」ですからね。



▲ボス戦はけっこうよけが熱いのだ。

◀面セレクトで最終ボスと戦っても、倒し方を知らないと…。

ブルードラゴンを駆使してアリーシャ姫を救え!!

ドラゴンスピリット

●STG/1987年度作品/ラウンドセレクト可

独特の世界観と攻撃システムが話題を呼んだロマンシング・シューティング。BGMも人気が高く、続編にも使用されたほど。

▲対空ファイヤーと対地ファイヤーの使いわけが必須テク。このボスは、対地ファイヤーを撃ちながら花粉をよけまくると熱い。

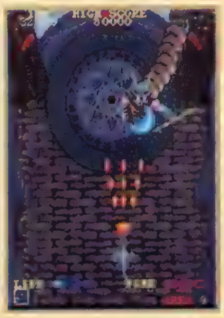
OLD&NEWバージョンを収録

アーケード版には旧バージョンと新バージョンがあったが、それを2本とも収録。自機スピードやライフ数など新バージョンのほうが易しくなっている。

OLD

▲1面の最初が少し長く、自機スピードは遅い。

NEW



▲ラウンドセレクトが可能。いきなり最終面も選べる。

アーケードのウラ技も再現

アーケード版に詳しい人なら、この写真を見てピンとくるはず。「イシターの復活」でもアーケード版のウラ技が使えたけど、この『ドラスピ』ではあの有名な壁抜けができるのだ。また、壁から突き出す槍の根元には当たり判定がない。最終面はかなり難しいだけに、アーケードと同じプレイができるのはウレシイね。

▲最終面の最難関地帯で、これができればクリアは簡単でしょう。たぶん。

パステルカラーが美しいクォータービューの立体パックマン

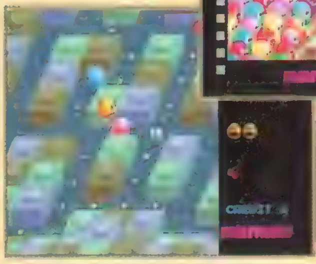
パックマニア

●ACT/1987年度作品

立体的にアレンジされたステージや、ジャンプで敵をかわすテクニックなどが楽しい。コミカルなコーヒーブレイクもカワイイ。

◀クォータービューになっても、基本はやっぱりパックマン。ステージの全体が見えないのは、ちょっと難ありだけど…。

▶モンスターに追われるコーヒーブレイクも◎



◀ステージが進むとジャンプする敵も現れてくる。こちらもジャンプできるくせに、なぜかヒキョ〜に思えてくるんだよね。

ジャンプで敵をかわそう

ジャンプできるのが『パックマニア』の大きな特徴。しかも空中でも制御できるので、ジャンプ中に方向転換して敵をかわすテクニックが必要となってくるぞ。ただし、敵もジャンプしたり、方向転換してくるので、覚えておかないと痛い目を見るぞ。

◀時間がたつと、パックマンのジャンプ力が下がってくる。

7650点を狙え!

イジケモンスターを連続で食べると、高得点が得られる。その最高点はご存知7650点だ。最初のうちは比較的簡単に狙えるんだけど、ステージが進むにつれて難しくなってくるぞ。面の中央に出現する赤いパワーエサは点効率のアップ、緑のパワーエサはパックマンのスピードが速くなるので、これを食べて7650点を狙っていこう。

▲いざというときのために、パワーエサを残しておくといい。これ基本ですね。

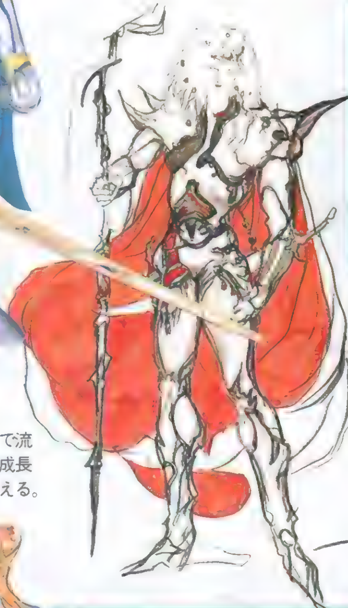
▼7650点のあとにモンスターを食べると、7650点が連続的に取れるのだ。

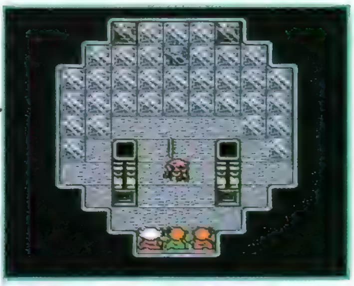
PS『FFⅣ』最新移植情報!!
～物語を彩るキャラクターの魅力に迫る～

移植希望の声が、シリーズ中で１番多い『FFⅣ』。SFC版の魅力を余すことなく再現した、すべての『FF』ファンに捧ぐ永久保存版。セシルたちに再び逢える日は…近い!!

ＰＳに移植の決定したこの「ＦＦⅣ」はセシルやカインなど、それぞれに複雑な想いを抱いた個性的なキャラが多数登場する作品。それは「ＦＦ」のキャラに固定のファンが付くきっかけともなった要素のひとつだ。そんな今回の「Ⅳ」移植にあたってはＣＧムービーが本編のオープニング前と、エンディング後に挿入されている。ちまたではかつてないほどのドラマティックな物語が展開される『ＦＦⅦ』の発売で、その興奮も冷めやらぬ今、「ＦＦ」フィーバーは今しばらく続きそうだ。

▲ムービー部分（ＰＳオリジナル）で流れる聖騎士セシル。彼の人としての成長も、このゲームのテーマの１つといえる。





▲暗黒騎士としての自分自身との闘いを乗り越えたセシルは今、聖騎士（パラディン）へ！

悲しき宿命を背負いし聖騎士 セシル

本編の主人公セシルは、育ての親という大恩のあるバロン国王の命で、人々から忌み嫌われる“暗黒騎士”としてクリスタル集めの尖兵として使われていた。だが、本来は争いを好まない心優しい彼は、殺戮をやめるよう王に上申、そして反逆者として追放…。そんな罪なき人々を殺めてしまったセシルの心の葛藤、“聖騎士”として生まれ変わるシーンは、序盤のハイライトとなるだろう。

▲漆黒の鎧に身を包む、暗黒騎士セシル。これは、“暗黒剣”を使用するときのポーズだろうか。

▲ゴルベーザに操られたカインとセシルの戦闘。親友同士が刃を交える皮肉なシーン。

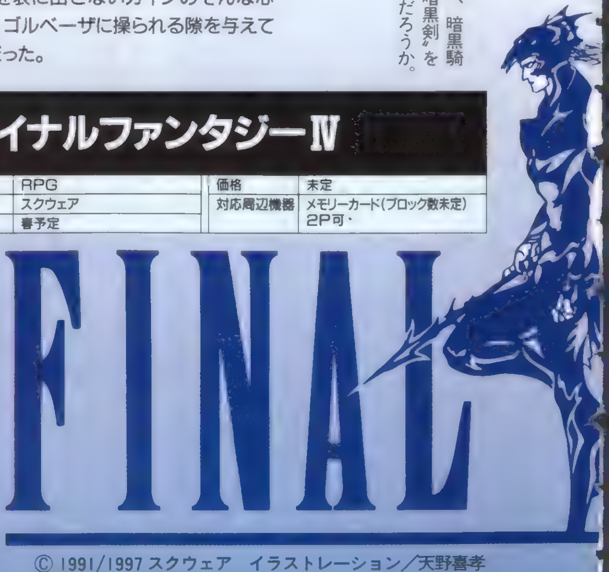
かなわぬ恋を胸に秘めた竜騎士 カイン

カインも、セシルと同じバロン王国に仕える“竜騎士”。セシルとは厚い友情で結ばれているが、それゆえにセシルのことを慕う“白魔道士”ローザへの想いは隠し通さなくてはならないものであった。友情と愛情の板挟み……感情を表に出さないカインのそんな心の痛みは、ゴルベーザに操られる隙を与えてしまうのだった。

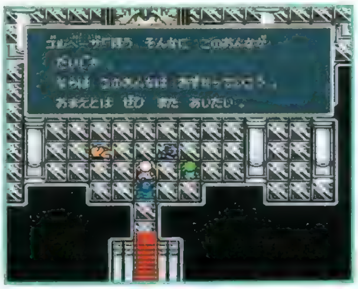
ファイナルファンタジーⅣ

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定) 2P可・
発売日	春予定		

◀空中戦を得意とするカイン。敵を仕留めて着地の瞬間、という感じ。華麗に空を舞う姿が想像されるね。



© 1991/1997 スクウェア　イラストレーション／天野喜孝
※画面はすべて開発中のものです。



▶敵に捕らえられたこんな状況でも、彼女はセシルの身を案じるのだろう。

慈愛に満ちた美しき白魔道士
ローザ

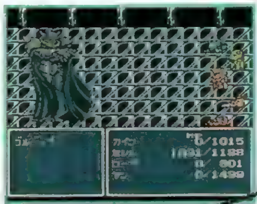
一途にセシルのことを慕い続けるローザ。彼女のその想いの強さは消息を断ったセシルを、単身で国を飛び出し追いかけてしまうエピソードからもうかがうことができる。“暗黒騎士”と“白魔道士”という、相容れない存在同士の恋に悩むセシルを叱咤するところや、敵に捕らえられたときに見せるその気丈な姿は、女性特有の強さを感じさせてくれるのだ。

◀白魔法以外に、ローザは弓の名手でもある。

“召喚魔法”は、『Ⅲ』から継承され「FFⅣ」にも登場。リディアだけが使えるこの魔法、ここで紹介した「オーディン」以外にも、数種類の幻獣が召喚できるぞ。PSオリジナルムービーの「オーディン」も格好イイ。

召喚!! オーディン

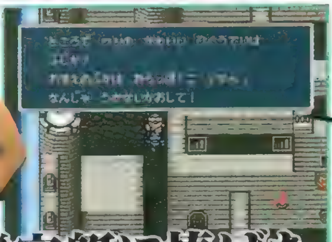
▼間一髪！ 現れた救世主は、幻獣界で成長したリディアだ。



幻獣と心通わす召喚士
リディア

人里離れて、生活をする“召喚士”の一族の生き残り。パーティが幻獣“リヴァイアサン”に襲われたとき、リディアは海原に投げ出されてしまう。そのまま幻獣界に連れ去られた彼女は、そこで幻獣たちの悲しみを知るのだ。人間と幻獣の橋渡し……この物語のキーパーソンである。

▶影のヒロインとも言われ、人気の高いリディア。ポリゴンになってもカワイさは変わらない。



はばたけ エンタープライズ!!

飛空艇に捧げた人生
シド

「FF」シリーズの数あるキーワードの1つ、“飛空艇”の生みの親でもあり、彼がこよなく愛する“飛空艇”が戦争の道具として使われていることに深く心を傷めている“技師”、シド。セシルやローザからの厚い信頼を受け、それに明るく応える「気のいいおやじさん」としての胸中ははかり知れない。

ポリゴンで描かれた、エンタープライズの勇姿を見よ！「FF」シリーズの冒険において今やなくてはならない存在となった“飛空艇”。FCからSFCへ「FF」が移行され「Ⅳ」で初めて“飛空艇”で空を飛んだときに感じた浮遊感、あの感動と衝撃がPSで再び蘇るのだ！

ファイナルファンタジーⅣ
FANTASY Ⅳ

TM

BOUNTY SWORD —FIRST—

独特のハードボイルドな雰囲気で人気を呼んだSFCの人気RPGが、3部作のシリーズ作品の第1作としてPSに登場！ 今回はその個性的なゲームシステムを徹底解剖していくぞ。

バウンティソード・ファースト

ジャンル	S・RPG	価格	未定
メーカー	パイオニアLDC	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	春予定		

個性派ゲームシステムを一挙解説！

作戦を指示したあとは完全に各キャラに戦闘をゆだねるAIバトルなど、「バウンティソード」のシステムはSFC版の頃から従来のRPGとは一線を画す革新的なものだった。そのSFC版のリメイクとなる『ファースト』のシステムも、基本的には変わっていない。だが、より細かい戦闘指示や移動経路の設定ができるようになるなど、SFC版での欠点が解消され、洗練されたものへ進化しているのだ。とはいえ、しっかりシステムを理解していないとこのゲームの魅力を100%すべて味わうことはできない。キャンプモード時のこまめなアイテム補充や、全体の戦況把握をおこたるとあっけなく負けてしまうハメになる。さらにこのゲームではキャラを復活させることができないので、ささいな敗北も命取りになりかねない。今回の記事でシステムの重要なポイントを理解すれば、緊張感あふれる戦闘の醍醐味をたっぷり味わえるはずだ。

キャンプモード

ゲームの起点とも言うべき部分がこのモード。ここから別の土地や街に移動したり、街で買った武器の装備や、使ったアイテムの補充、さらにはキャラの転職や戦闘時の作戦設定などをおこなうことができる。とくに注意してほしいのがアイテムの補充。アイテムの受け渡しは、このモードかアイテム購入時のキャラ指定時でしか行えない。うっかり回復アイテムの補充を忘れると、大切に育てたキャラを失うハメになるぞ。

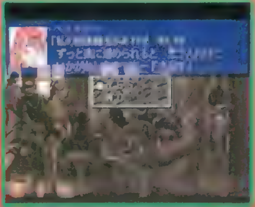
◀武器もアイテムも、受け渡しは「装備」で実行する。

▶「決意」コマンドでキャラをクラスチェンジできる。

タウンモード

街で買い物や情報収集をおこなうのがこのモードだ。新たな武器やアイテムが購入できる道具屋も大事だが、一番重要なのが酒場だ。ここでは主に情報収集と傭兵の雇用ができる。酒場の主人が情報屋なので、彼と会話すればさまざまな情報を入手できる。そしてこのゲームでは傭兵が重要な戦力。新しい街では必ず傭兵をチェックしよう。顔グラフィックが特別なキャラはイベントに絡む可能性が高いので、必ず雇うべし。

◀情報屋の協力がないと、ゲームが進まない場合も。



▶報酬は高いが、それに見合うだけの強者ぞろいだ。

クエストモード

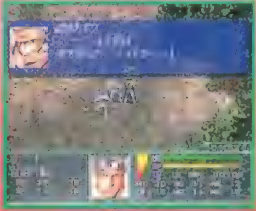
戦闘に勝ち抜いてマップをクリアするだけがこのゲームのすべてではない。一度クリアしたマップに再び訪れると、色々な情報を入手できたり特別なイベントに遭遇できるこのモードに入るのだ。クリア済みのマップは戦闘時と違い、キャラを自由に動かすことができる。マップ上に家などがある時は住人が姿を現しているので、さまざまな話を聞くことができる。さらに条件を満たせば隠れキャラと遭遇する場合もあるのだ。

◀戦争に苦しむ住人の声がドラマの深みを感じさせる。

▶システムやシナリオに関する多彩な情報が聞けるぞ。

バトルモード

ゲームのメインとなるのは当然このモードだ。キャンプモードから敵の待ち受ける土地へと入ると、そのまま戦闘に移行。プレイヤーは敵の配置や陣容を検討しながら、パーティ全キャラの初期配置や作戦行動を設定して戦闘開始。キャラは作戦に従いAIによって自動で戦うので、プレイヤーは戦況を分析しながら臨機応変に各キャラへの作戦指示を変える必要があるのだ。このモードは次のページで詳しく解説するぞ。



◀刻々と変わる戦況を素早く判断して乗り切るのだ！

▶マップによっては勝利条件が決まっているものも。

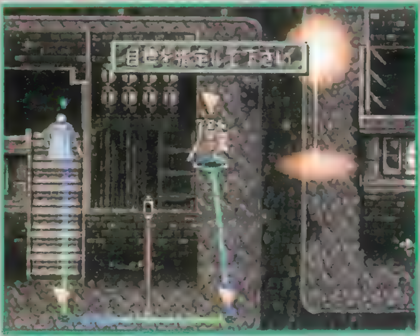
 ©1997 PIONEER LDC,INC./HEAD QUARTERS

バトルモードの勝敗はAIの使いこなしで決まる

前ページでも触れたが各キャラにはＡＩが設定されていて、プレイヤーが指示した作戦に従って自動的に戦闘を進めていく。従って、戦闘の結果を左右するのはプレイヤーの指揮官としての力量ということになる。作戦の設定要素はけっこう多いので、初めはうまい作戦を設定できないはず。そんな人のために各要素の重要ポイントをまとめたので参考にしてほしい。

移動

キャラを確実に移動させるときはここで経路設定しよう。100フィートまでならどんな動かし方も可能だ。



▶自由移動にすると障害物に引っかかって立ち往生する場合が多い。移動先に敵を設定すれば自動的に標的を追いかけ続けるぞ。

回復

キャラを生き返らせることができないこのゲームでは、体力回復は超重要。体力がどの程度減ったら回復をするか、魔法とアイテムのどちらを使って回復をするかの設定が可能なので、キャラの強さや体力に合わせた設定をしてやろう。

▲防御力の低いキャラは早めに回復など、各キャラの能力をよく考えて設定しよう。

▶回復の設定を誤るとこんな結果に。敵の強さに応じた設定変更もときには必要になる。

作戦指示

いかにして戦うかの指示が作戦設定のメイン。反撃方法や魔法の使用制限など細かい行動まで設定できるので、これをフルに使いこなして勝利を目指そう。

いかなる戦略で敵と戦わせる?

▲多彩な要素を設定可能。撤退戦の場合は反撃よりも移動を優先など、状況に応じた設定をしよう。

◀戦闘の基本は集団戦闘。あまりキャラを散開させず、なるべく多数で攻撃を仕掛けていこう。

魔法の使いどころは

▶魔法は強力だが味方にも当たるので使い方に要注意。とくに広範囲攻撃呪文は自動使用は厳禁だ。

ほかにも色々な戦略が

◀手加減するかどうかや戦う敵の優先順位も設定できる。弱いキャラを鍛えるときなどに有効だ。

キャラの職業は多種多彩

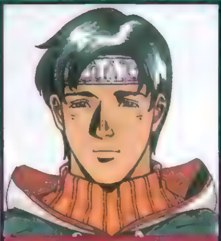
キャラの職業は全部で33種類用意されている。元の職業によってどんな転職ができるかは異なるが、キャラによっては２種類の職業へ分岐できる者もいる。とりあえず転職しても不利になることはまずないので、可能になったらどんどん上位職に転職しよう。そして最上位職を極めれば、特殊アイテムを使用して隠れ職業に転職するチャンスもあるのだ。

バウンティハンター

剣術に長け、さらに魔法も使いこなせる戦闘のプロ。ゲーム中では主人公ソードのみの職業だ。

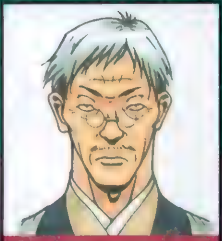
戦　士

剣で白兵戦を挑む、戦いの中心になる職業。途中から、ナイトかニンジャへと転職できる。



魔術師

強力な魔法で敵を打ち倒していく、戦士と並ぶ戦闘のメインキャラ。途中で僧侶系への転職も可。



風水師

地形を利用した特殊攻撃を使う変わり種の職業。これを極めると変わった隠し職業へ転職できる。

PS版の画面写真大公開!!

真説サムライスピリッツ武士道烈伝

ジャンル	RPG	価格	¥6,800
メーカー	SNK	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	4月25日予定		

人気の対戦格闘ACT『サムライスピリッツ』がRPGとなって登場! 今回はPS版の画面を初公開。さらに今まで謎のままだったゲームシステムをバッチリ紹介!!

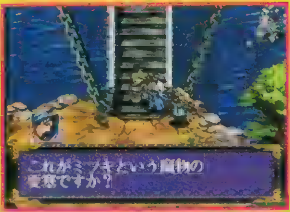
真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

©SNK 1997・フジテレビ/ASATSU イラスト/しろー大野
※画面は開発中のものです。

気になる4つのポイントをチェック!

STORY ストーリー
2つのシナリオで、『サムライ』世界を描く!

ゲームのストーリーは、蘇った天草四郎時貞との戦いを描く「邪天降臨之章」と、魔王アンブロジァの復活をたくらむ羅将神ミヅキとの戦いを描く「妖花慟哭之章」の2種類。前者は日本国内、後者は世界各国がその戦いの舞台となる。基本的には、それぞれ「サムライスピリッツ」と「真サムライスピリッツ」のストーリーを踏襲していると考えてもらえれば、これまでの「サムライ」シリーズに親しんだ人にとってはわかりやすいだろう。だけど、それらの格闘ACT版で語られなかったエピソードなども盛り込まれているため、必ず新たな発見があるハズ。期待してもらっていいぞ。

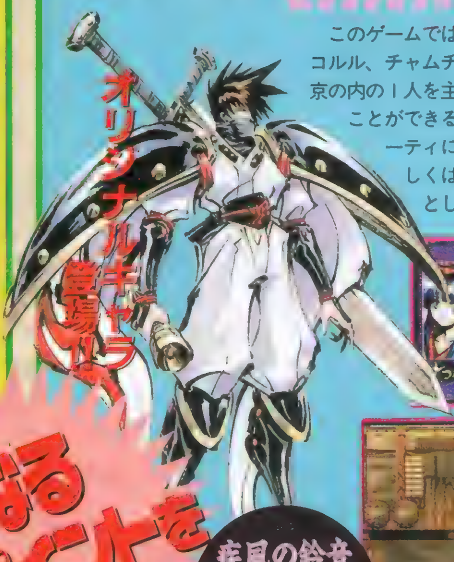


▲この様子だと、今回は3対1でミヅキと戦うのかな？

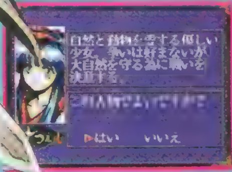
◀和狆もバッチリ登場。ストーリーのカギを握るキャラだ。

CHARACTER キャラクター
おなじみのキャラに加えオリジナルキャラも登場!

このゲームでは、覇王丸、牙神幻十郎、ナコルル、チャムチャム、ガルフォード、橘右京の内の1人を主人公キャラとして選択することができる。これ以外のキャラは、パーティに加わるサポートキャラ、もしくは重要なカギをにぎるNPCとして登場するのだ。



オリジナルキャラ登場!!

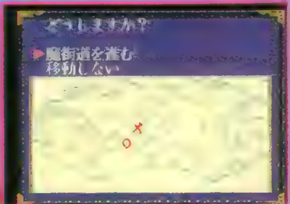


◀▼パーティは最大3人構成（幻十郎は除く）。

疾風の鈴音
ミヅキを倒すために旅をする無口な謎のキャラ「妖花慟哭之章」のみ登場

FIELD フィールド
4000画面以上に及ぶ広大なフィールドマップ!

ゲームの舞台は、ストーリーによって異なる。「邪天降臨之章」では、日本地図そのままの広大なフィールドを探索するのだ。「妖花慟哭之章」では、世界が魔街道と呼ばれるダンジョンで結ばれている。そのため、フィールドマップは重要な地点にだけ存在する。

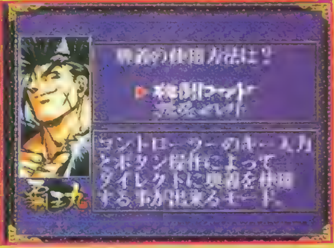


▲「妖花慟哭之章」では、巨大なダンジョンで世界を行き来することになる。はたしてミヅキはどこに……。

◀「邪天降臨之章」の舞台は日本。マップは関所で区切られており、本当に旅をしているかのようだ。

BATTLE バトル
緊張感あふれる2通りの戦闘システム!

戦闘シーンでは、怒り、つば競り合い、つば弾きなど、格闘ACT「サムライスピリッツ」でおなじみのアクションを継承。キャラが画面狭しと暴れ回る、迫力あふれるバトルが展開されるぞ。また、技名を選択・決定する従来のRPG的な「技名セレクト入力」と、格闘ACTのように技コマンドを✚キーで入力する「格闘コマンド入力」を、プレイ中でも自由に切り替えることが可能になっている。この「デュアルコマンドシステム」により、格闘、RPG、どちらのファンでも白熱した戦闘シーンが楽しめるようになっているのだ。



▲格闘ACTに慣れている人なら、断然「格闘コマンド入力」がオススメだ。

◀▼戦闘シーンは大迫力！　まるで格闘ACTをプレイしているかのような臨場感が楽しめるぞ。もちろん、おなじみの必殺技も……！

※P.177の画面写真はすべてネオジオCD版のものです。

KONAMI

KCE新宿／KCE横浜／KCE神戸

今春設立。

ネットワーク拡大。クリエイター大募集。

■クリエイター募集要項

コナミ開発グループ各社では、コナミブランドのゲームを開発するクリエイターを募集しています。勤務地は、各開発会社。性別・年齢は不問。経験者を優遇します。

完全週休2日制採用。待遇は、経験・能力に応じて当社規定により優遇します。

希望会社および職種（複数可）を明記の上、履歴書、職務経歴書を添えて人事部KCE係へ郵送ください。書類選考の上、追って詳細を連絡します。

応募の秘密厳守します。

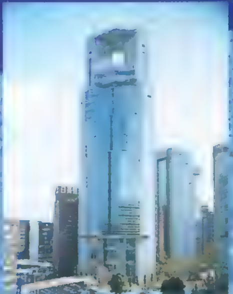
なお、応募書類は返却しません。

- ●プログラマー
- ●サウンドクリエイター
- ●グラフィックデザイナー
- ●プランナー
- ●メカニカルエンジニア
- ●広告デザイナー
- ●CGデザイナー
- ●シナリオライター
- ●ゲーム制作ディレクター
- ●キャラクターデザイナー
- ●アニメーター
- ●コピーライター

問合せ
〒105　東京都港区虎ノ門4-3-1 コナミ(株)人事部KCE係
TEL　03-3432-5523

今春設立

コナミコンピュータエンタテイメント 神戸／(KCE神戸) 神戸／ポートアイランドコナミビル



アミューズメント(AM)機器事業本部 神戸

コナミコンピュータエンタテイメント 札幌
(KCE札幌) 札幌／新北海道ビル

今春設立

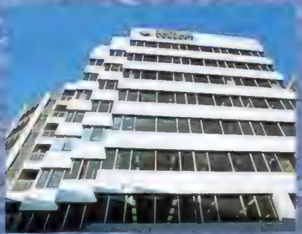
コナミコンピュータエンタテイメント 新宿
(KCE新宿) 東京(新宿区)／新宿三井ビル

コナミコンピュータエンタテイメント 六本木
(KCE六本木)・東京(港区)／25森ビル

今春設立

コナミコンピュータエンタテイメント 横浜
(KCE横浜) 横浜／横浜ランドマークタワー

コナミコンピュータエンタテイメント ジャパン
(KCEジャパン)
コナミミュージックエンタテイメント
(KME) 東京(渋谷区)／
恵比寿ガーデンプレイスタワー



コナミコンピュータエンタテイメント 東京
(KCE東京) 東京(千代田区)／[illegible]ビル

コナミコンピュータエンタテイメント 名古屋
(KCE名古屋) [illegible]

ゲーミング(GM)事業本部
[illegible]

コナミコンピュータゲームス 青山
(KCG青山) 東京(港区)／青山ツインタワー

クリエイティブプロダクツ(CP)事業部
東京(港区)／城山ヒルズ

PlayStation
"PS"マーク及び"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。
TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
解き明かされる「血」の封印
HP 1027 120 HP 1197 120
アークの必殺攻撃！！
3月発売予定
予価6,800円(税別)
FARLAND STORY
ファーランドストーリー
四つの封印
いよいよ頂点の興奮を謳歌する時が来た！
18分にわたるアニメーションムービー
そして、全編に展開されるリアルな会話。
そのすべてを豪華キャスティングで綴る超大作。
いま、新たなる伝説が、あなたの運命を変えようとしている。
キャスティング
金丸 淳一　川村 万梨阿
こおろぎさとみ　池田 秀一
青野 武　大塚 明夫
塩沢 兼人　千葉 繁
速水 奨　佐久間 レイ
関 俊彦　椎名 へきる
ナレーション
永井 一郎　(総勢25名)
企画・開発・販売　株式会社テイジイエル　本社/〒530 大阪市北区松ヶ枝町1番3号　髙栄松ケ枝ビル　TEL(06)353-0651　©TGL1997

PlayStation
君の町から始まる100時間冒険(ドラマ)。
鬼才、雨宮慶太が繰り広げる超大型RPG、ついに登場!!
演出：雨宮慶太
音楽：後藤次利
エンディングテーマ：椎名へきる
おまたせしました。
4月いよいよ発売!!
PAL
［神犬伝説］
◆ジャンル：RPG ◆製作・開発：東映ビデオ／東映東京撮影所／東北新社 ◆音楽制作：ソニー・ミュージックエンタテインメント ◆発売：東映ビデオ(株)/(株)東北新社
◆SLPS-00346 ◆発売予定：4月 ◆予価：¥6,800(税抜) ◆©1995東映ビデオ/東北新社
東映ビデオ株式会社
2大プレゼント・キャンペーン実施!!
第1弾 「愛犬パル」プレゼント・キャンペーン
PAL－神犬伝説－をお買い上げのお客様の中から、抽選で10週連続合計500名様にかわいいパルのぬいぐるみをプレゼント！
第2弾 「カントクからの贈り物」キャンペーン
ゲーム内に隠されたイベントをクリアして、雨宮慶太が監督・演出したPALオリジナル・ビデオを当てよう！ 限定1,000本の超プレミアム・ビデオです
PAL－神犬伝説－エンディングテーマ
¥1.000 税込 SRDL4162
元：ソニー・ミュージックエンタテインメント
PAL－神犬伝説－イメージアルバム
CD絶賛発売中!! ¥2,800（税込） SRCL3597
発売元：ソニー・ミュージックエンタテインメント
◆発売元・お問い合わせ先：株式会社東北新社 デジタルソフト開発部 〒107 東京都港区元赤坂1-7-10 元赤坂ビル TEL.03-5410-6527 ◆ホームページ http://www.tfc.co.jp/hiroba

九千八百円(税別)
絶賛発売中
歴史シミュレーションゲーム
運だ気力だ言われても猿でも出来る天下取り出来なきゃわしは猿以下か
いざ出陣
サルでも出来る天下取り
[hideyoshi]
Windows95
&
NEC9800シリーズ
(MS-DOS Ver.5.0以上)
能力と
RON
販売
imagineer
※本広告に記載された社名および製品名は、各社の商標および登録商標です。
※Microsoft,Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
ユーザーサポート：TEL 03-3209-8922

PlayStation

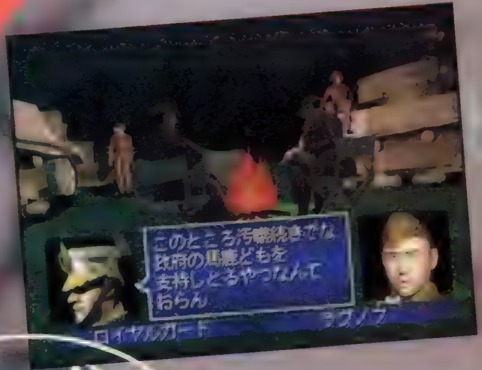
“ ”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

その戦いは
小雪舞う日に始まった――。

これが本物の戦車戦術だ!!
君の指令が戦果を決める!
シナリオを変える!

プレイヤーは、今は亡きユーロディエール共和国の復興のために戦う戦車長。
各章の戦果によって、シナリオは様々に分岐。
登場人物は総勢190人、プレイヤーを中心に重厚且つ壮大なスケールのシナリオを展開!

仲間と力を合わせ、この激戦を戦い抜くのだ!!



2.28(fri) 発売予定

標準価格
6400円(税別)

鈍色（にびいろ）の攻防（こうぼう）

リアルタイム3D戦車シュミレーション

32人の戦車長

株式会社シャングリ・ラ　ユーザーサポート係：0423-64-7895　ホームページアドレス：http://www.mmjp.or.jp/SL_game

だからお前とは口きかん!!
～その1～

資産を巧みに運用していく「モノポリー」タイプのボードゲームとは違うけど、やっぱりこの「秘宝王～もうお前とは口きかん!!」も、友だちなくしそうなボードゲームだ。資産運用型の場合は、友だちをなくす理由もすぐわかる。だって「金の切れ目が縁の切れ目」というくらいで、こと金がかかることになると、人間、意地汚くもなるものだ。そういうヤツは、もちろん友だちなくすでしょう。さて、「秘宝王」の場合は、ちょっと事情が違う。確かに金も登場するし、アイテムを奪い合ったりもする。でも、それは多くの場合、サイコロの目次第でどうにかなることだし（そうでない場合もあって、それがまた問題だったりもするんだけどね）、助手の働きは基本的にプレイヤーには制御できない。運のしめる部分が大きいのだ。それでも、やっぱり許せないものは許せない。だって「秘宝王」の結末は、たいてい誰かの一人勝ち（しかも圧勝）で終わるから。

だ・か・ら、
おもしろいボードゲームは
友だちとやりたくないんだ!!
たった1人だけが勝てる
究極の友情破壊ソフト
……でも、
「もうお前とは口きかん」
と叫びながら、ついつい
プレイしてしまう……
友だち百人なくすかも

CHECK POINT①
ボードゲームだ
サイコロで勝負だ!!

- メーカー／ソネット・コンピュータエンタテイメント
- 発売日／4月予定
- 価格／¥5,[illegible]
- ジャンル／ボードゲーム
- 対応周辺機器／メモリーカード（1ブロック使用）

ソネット PRESENTS ▶▶▶ひほうおう　もうおまえとはくちきかん!!

秘・宝・王
もうお前とは口きかん!!

©1997 SONNET COMPUTER ENTERTAINMENT PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

▲キャラクター同士が同じマスで止まると、ミニゲームが発生する。これに負けるとどこかに吹き飛ばされて、気絶（一定回数休み）[illegible]だ。必勝の決意で戦え！

CHECK POINT③

様々なイベントが、キミに襲いかかる!!

『秘宝王』は、ただサイコロに従って進めばいいというゲームとは一味ちがう。ここで紹介しているイベントも、その「普通じゃない」楽しみのホンの一例に過ぎないぞ。キミ自身の目で確かめてほしい。

▲ステージ[illegible]イベントが発生する。たいていはお金に関わるものだが、[illegible]

▲[illegible]ろうマスに到着しても、スンナリそれが手に入るとは限らない。謎解きもあるのだ

▶助手ごとに、特殊能力（効果）が設定されている。ライバルからアイテムを奪ったり、[illegible]の攻撃を[illegible]。効果は様々だ。頼れる助手を選んでおきたいところ

個性豊かなメインキャラクターが8人！

年齢：15歳なんにでも旺盛な好奇心を示す元気少女。石橋を叩く以前に、石橋が壊れそうなことに気づかずに渡ってしまうタイプ

年齢：14歳どんなときにも欠かさないぶ厚い本とメガネがチャームポイントのお勉強少女。アニーとは正反対で、石橋を叩くタイプ。

年齢：15歳なんに対しても積極的で楽天的な思考の持ち主。仮に石橋が壊れそうでも、壊れる前に一気に渡ってしまおうとする。

というわけで、やっぱりプレイするならばたった1人、最後に大笑いできるプレイヤーになりたいもの。そこで、ちょっと早いけど勝利のためのポイントを伝授しよう。まず、スタート前に、いい助手を選べるか選べないかが最初のポイントだ。もしもキミのもとにロクな助手が志願してこなかった場合は、リセットしてやり直してもいいくらい重要だ。それから、実際のマップ上では常に自分がどこに向かっているのかを把握しつつ、宝箱のマスをうまく通っていくルートを考えながらプレイしよう。特に「6歩進める靴」というような、決められた数だけ進めるアイテムは貴重品。宝箱のマスにはぴったり止まらなければならないので、このアイテムで調整しながら進めるのはありがたいぞ。そして、これが最後のポイント！　実は「秘宝王」の勝負は、1回のプレイでは終わらない。何回かのプレイを経て、誰が最も多く博物館に貢献したかを競う最終的な勝負があるのだ。1回や2回でくじけずに、何回も挑戦すること。それが勝利への最短の近道かもしれない。

だからお前とは口きかん!!

～その2～

"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
PlayStation
SANYO
人と・地球が大好きです
今春発売予定
GRITZ
ピラミッドに仕掛けられた罠とは…？
アメンホテップの秘宝とは…？
グリッツ
ザ・ピラミッドアドベンチャー
冒険＆流砂バトルだ、
グリグリ、グリッツ！
砂を噛ませて、グリグリ進め！
GRITZはトレジャーハンティング
チーム。彼らの目的は"ヌトのピラ
ミッド"に眠る古代エジプト最大の
秘宝「アメンホテップの秘宝」だ。
しかしそこは悪名高き盗掘王、スニッ
チ・シーフの隠れ家だった。果たして
彼らは秘宝を手にできるのか！
個性豊かなキャラの特殊能力を使いこなし、仕
掛けてハメるアクションゲーム。対戦モード（最
大4人同時プレイ）で燃えるか、一人で遊ぶア
ドベンチャーモードで全8ステージ＋アイテム
によるマルチエンディング＋ミニゲームで熱く
なるか。
標準価格5,800円（税別）
グリッツ<ザ ピラミッドアドベンチャー>
三洋電機株式会社
アクションアドベンチャー（1〜4人用）
プレイステーション専用ソフト
三洋電機株式会社
ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みのうえ、正しくお使いください。
<お問い合わせ／資料請求は>
情報通信事業本部　情報システム事業部　PC商品部PC業務課
〒370-05 群馬県邑楽郡大泉町坂田1-1-1 電話.0276(61)8359(直通)
<営業時間>月曜日〜金曜日
(祭日および当社の休日を除く)
午前10時〜午後3時

新作●ソフトステーション

Soft Station

Vol.41

2月になっても新作ゲームの発売ペースは一向に落ちる気配ナシ。どれを買ってイイのかわからない……なんて声も聞こえてきそう。そんなときこそ、このページを開けばもうバッチリ！　アナタの本命ソフト探しに、ご協力いたします。

ファーランドストーリー ～四つの封印～

コミカルなノリで大人気の『ファーランドストーリー』シリーズ２作品＋αのシナリオを融合させた集大成版！

ジャンル	S・RPG	価格	¥6.800
メーカー	TGL	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	未定		

若き王の成長を描いたシナリオ重視型のS・RPG

▶かわいいSDキャラたちの戦闘シーンは、とても親しみやすく、プレイを楽しくしてくれるぞ。

この『ファーランドストーリー』は全体的な難易度を抑えてあるので、S・RPGの初心者でもサクサクとゲームを楽しむことができるのだ。個性的なキャラが絡み合うストーリー展開や、SDキャラによるコミカルな戦闘シーンなどは、まるでアニメやコミックスを見ているよう。さらに、永井一郎、青野武、千葉繁、椎名へきるなど総勢25名の豪華声優陣による巧みな演出で、グイグイと『ファーランド』の世界に引き込まれてしまうぞ。

▶この基本画面を中心にゲームは進んで行く。個性溢れるユニットたちの能力を知ることが、勝利へのカギだろう。

◀マップ画面のどこかにいる、新たな仲間を探し出すのも大切だ。

物語の要所に織り込まれるアニメシーンに注目

パソコンからPSに移植されるにあたってアニメシーンが強化されたぞ。オープニングや、重要なポイントではフル画面のアニメーションが織り込まれたのだ。また、戦闘シーンでのSDキャラのコミカルな表情は、プレイを楽しくしてくれるぞ。

▲▶画面狭しと飛び跳ねるキャラたちも、こんなコミカルなリアクションで、戦闘シーンを盛り上げてくれるのだ。

◀オープニングの1シーン。OVA顔負けのクオリティもPSならでは。

冒険を共にする仲間たち！

◀剣術に秀でた本編の主人公。実は高貴な血筋を引いている…？　CV：金丸淳一

▶天涯孤独のアークの育ての親＆剣の師匠。騎士団にいた過去もある。CV：池田秀一

◀村の神殿に仕える僧侶。おとなしそうな外見とは裏腹に、意外と積極派らしい。CV：こおろぎさとみ

▶森の民、エルフの少女。さらわれた族長を救いだすため、アークに救いを求める。CV：西原久美子

© TGL 1997

フォトジェニック

ファインダーを通して伝わる思い……。彼女とステキな思い出のアルバムを作ってみませんか?

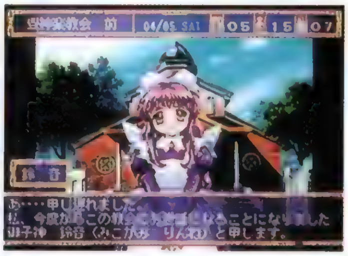
ジャンル	恋愛フォトSLG	価格	未定
メーカー	サンソフト	対応周辺機器	未定
発売日	夏予定		

3人の女の子を被写体にコンテスト優勝をめざせ

この3人が、キミのターゲットになる女の子。彼女たちは被写体としてだけではなく、恋のお相手でもあるのだ。どの子がタイプ?

キミはフリーのカメラマンとなり、知り合った3人の女の子の写真を撮りながら、恋のドラマを繰り広げるという新感覚の恋愛フォトSLGが登場。4月から翌年の3月までの1年間に、左で紹介している3人の女の子を被写体として写真を撮り、コンテストで優勝するのが目的だ。週の初めにスケジュールを決定し、週の5日間は仕事、休日は自由に行動ができる。仕事には、風景写真や人物写真の練習、バイトなどがあり、自由行動では女の子と会ったり、写真が撮れるのだ。1年後のコンテストに向け、女の子のイカした写真を撮りまくろう!

▲これが、開発中のゲーム画面。グラフィックがとってもキレイに描かれているよね。



◀3人のキャラ以外にも、女の子や恋のライバルなど、多くのキャラが登場する。

▲かわいくて、ちっちゃな鈴音ちゃん。彼女の写真も撮れるのかな?

女の子の機嫌をとって良い写真を撮ろう

イカした写真と言っても、そう簡単に撮れるワケじゃない。キミに対する女の子の好感度によって、会話中のリアクションや表情、ポーズが変化する。より良い写真が撮りたかったら、実際のカメラマンのように、女の子の機嫌をとって雰囲気を盛り上げるのだ。また、ゲームの舞台は、山林や都心のプレイスポットなどがある、東京23区内を想定した場所。女の子と撮影スポットの組み合わせも、重要なポイントになるのだ。

▲女の子と場所の組み合わせも考えないと、良い写真を撮ることができないのだ。

▶会話の選択によって好感度が上がり、態度が変化するぞ。

©1997SUNSOFT ©フィルインカフェ ©ゼロシステム ©すぎやま現象 ※現在開発中のため、声優、画面、仕様等変更する場合があります。

100種類以上のステキなシャッターチャンス!!

イベントは、季節の変化に大きな関わりがあり、ビジュアル数はフォトシーンを含めて100種類以上が収録されている。季節や場所に合わせて女の子の服装が変わり、夏冬の制服や私服、水着に浴衣など、いろいろなバリエーションが用意されているので、写真を撮る楽しみがグ～ンと広がるのだ。今回は、数あるイベントの中から、ちょっぴりドキッとするビジュアルを大公開っ!! このほかにもまだまだあるので、お楽しみにネ。

北条綾乃

3人の中では、大人っぽい雰囲気の綾乃。絵を描くのが趣味なんだ。CV：笠原弘子

桜井愛美

ベビーフェイスの愛美ちゃんだけど、意外と大胆なポーズをとってくれるのだ。CV：小森まなみ

織原いずみ

読書が好きないずみは、典型的な文学少女。どんなシーンを見せてくれるのかな。CV：岩男潤子

聖痕のジョカ
～光と闇の聖王女～

世界の運命を変える力を持つルーン、そして聖痕戦士…
独特の世界観を持つ、大作S・RPGが登場!

ジャンル	S・RPG	価格	¥5,800
メーカー	タカラ	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	3月14日予定		

ルーンの力を持つ聖痕戦士たちがここに集う!

「聖痕のジョカ」の世界は、「電撃ＳＦＣ」の読者参加ゲームから始まって、現在も「ガオ!」でコミックが連載中のオリジナルワールド。この世界にはすべての運命を記した「ルーン」と呼ばれる24個の聖なる文字が存在し、それを聖痕として身に宿した者は神秘的な力を発揮することができる。このゲームは、その世界のある時代を舞台にした物語なのだ。主人公は、冒険の途中、同じ「ジョカ」という名前でありながら正反対の性格を持つ２人の少女と出会う。そして、世界の運命を決めることになる、聖痕をめぐる戦いに巻き込まれていくのだ。なお、これまではゲームシステムについてあまり触れられなかったが、最終的に、ジャンルはS･RPGに決定。また、主人公以外はAIによるオートバトルで戦うということも明らかになったぞ。

▲イベントシーンでは、ボタンを押せばストーリーが進む。デジタルコミック的なノリだ。

◀街での移動は、行き先を選択するだけでＯＫ。店で武器や防具などを買うこともできる。

世界の運命はキミが決める!!

２人のジョカは、どちらも、封印から解放されてしまったルーンをまとめることができる最高位の聖痕「ブランク＝ルーン」を宿している。本来のジョカは１人なのに、天界で彼女を転生させる際に手違いがおきて２人に分かれて生まれてしまい、ルーンも２つに分かれて存在しているのだ。彼女たちがすべての聖痕を集めることができないと、この世界は解放されたルーンの力で混沌に還ってしまう。また、世界を完全に元に戻すには、２人が再び１つにまとまらなくてはいけないという。彼女たちと世界の運命がどうなるかは、主人公の行動にかかっているぞ。イベントシーンでの選択によって、最終的な世界の運命が決まるのだ。果たして、キミはどんな世界を見ることに!?

◀仲間になるキャラの中には、ルーンを宿した聖痕戦士もいる。

▲会話の中での何気ない選択が、世界の運命を決めてしまうことも!?

▼対照的な２人のジョカは、運命的にひかれあいながらも反発する。

フルポリゴンで繰り広げられる 大迫力の戦闘!!

▲立体的なマップは、視点を変えて見ることもできる。物陰に何かが隠れていることも?

▼攻撃パターン（技）は、キャラクターごとに数種類ずつ用意されている。

ＳＬＧ部分の戦闘マップは、立体的な地形で構成されている。ここでプレイヤーが直接動かすことができるのは主人公のみ。仲間のキャラへは、作戦コマンドで行動パターンを指示することになる。ポリゴンキャラによる、格闘ＡＣＴのような派手なアクションを見ることができるぞ。

ルーンに導かれる冒険者たち

物語の中心となる、主人公と２人のジョカ。彼らは仲間として、ともに冒険することになるのだ。

▼黒水仙のジョカとは、商隊の護衛任務で訪れた怪しげな森で出会う。

◀ちょっとグレているけど、根は悪くない。

疾風のアデル

このゲームの主人公。アデル（名前は変更可能）が精霊トプカの封じられた壷を手に入れたことから物語は始まるのだ。

▲冒険家の主人公は、遺跡の奥で壷を発見する

▲主人公は、ジョカをはじめ、様々な仲間を得ていく。

黒水仙のジョカ

通称・黒ジョカ。魔女によって育てられたため、ちょっと悪い子。捨て子だったのを拾われたのだ。

麗しの君ジョカ

通称・白ジョカ。お姫様として何不自由なく育った。正義感は強いが、かなりの世間知らず。

▲政略結婚させられそうなところを、主人公たちに救い出される。

◀自分に足りないものを求めて、旅立ちを決意。

©物語環境開発・相川有／メディアワークス　©TAKARA CO.,LTD. 1997

Zero4ChampDooZy-J

ゼロヨンチャンプ　ドゥーヅィ・ジェイ

一緒に旅をしていれば、恋の花咲くこともある!?
『DooZy-J』は、そんなラブラブなRCGでもあるのだ♥

ジャンル	RCG	価格	¥6,800
メーカー	メディアリング	対応周辺機器	メモリーカード（3ブロック）
発売日	3月予定		

ギャルゲー顔負けのイベントに思わず大コーフン!!

▲ムフフなイベントといったら、やっぱり水着でしょう。う、たまらん……。

全国の美女＆美少女ファンのみなさま、お待たせいたしました！　今回は、お楽しみ要素てんこ盛りで贈る超イケイケＲＣＧ『ゼロチャン』のヒミツのイベントシーンを大公開しちゃうぞ!!　個性的な８人の女性パートナー（のうちの１人）とともに、全米各地で対戦レースをしながら大陸を横断していくのが、このゲームのストーリー。だが、その途中では、パートナーとのアマ〜いひとときが楽しめるデートイベントや、よだれダラダラのうれＰハプニングがい〜っぱいなのだ。さらに、その土地特有のイベントや、誕生日、クリスマスといったイベントまで用意されているから、レースそっちのけでイベント発生に命を賭けてみるのもいいかも？

〜おことわり〜

『ゼロチャン』はレースゲームです。

――メディアリング

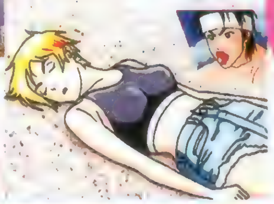
▼お色気シーンもたくさんあるけど、中にはこんな恋愛ＳＬＧのようなイベントもあるのだ。レースのことなんか忘れちゃいそうです、ホント

▲ときには、こんなウレシすぎるハプニングが起こることも……

ムフフなシーンがいっぱい！

見よ、このとっておきのシーンの数々を。スゴすぎる！　Ｈすぎる！　ウハウハすぎる！　ほかにも、こんなシーンがまだまだ用意されているらしいぞ。

▲もちろん、８人のパートナー全員に水着シーンがあるぞ。必見！

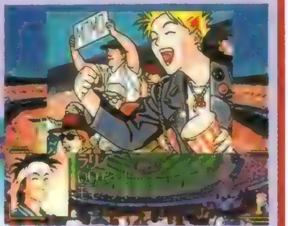


▶ライが海で溺れた！　すぐに人工呼吸をしなくちゃ♥のシーン

◀な、なんと、続きは、実際にプレイして確かめてくれ！　これPSの限界に挑戦か!?

デートでパートナーの愛情度をアップ!!

愛車をチューニングしてくれる８人の女性パートナーには、愛情パラメータが存在していて、プレイヤーがレースに勝つと上がり、負けると下がるようになっている。レースに負け続けていると最悪の場合、愛想をつかしていなくなっちゃうなんてことにも……。だからデートに誘ったり、プレゼントをあげたりしてごきげんをとり、愛情度をアップさせなければならないのだ。



▲デートの最大の目的はパートナーを楽しませることにある。

◀好感触♥　これで愛情度アップは間違いなしだ。

Ⓒ1997 MEDIA RINGS CORPORATION

TILK
〜青い海から来た少女〜

小さなできごとにも冒険の予感が感じられた子どもの頃…
そんな多感な時代を過ごす少年少女たちの、心なごむ物語

ジャンル	S・RPG	価格	¥5,800
メーカー	TGL	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	未定		

子どもたちの成長を描いた心温まるS・RPG

主人公たちは、この世のものとは思えない美声を持つ謎の少女・シルキーに出会い、大冒険へと旅立つ。謎の少女によって導かれる子どもたちの運命は…？

「ＴＩＬＫ」は、子どもたちの成長を描いた、とても温かい雰囲気を持ったＳ・ＲＰＧだ。南の島で〝冒険ごっこ〟に明け暮れていたビリーたちは、ある日、海岸で謎の少女・シルキーに出会う。そしてその日から、ビリーたちの、伝説の秘宝をめぐる大冒険が始まるのだった……。興奮のストーリーはもちろん、高さの概念が取り入れられた戦闘システムや、〝落とし穴〟などのユニークな「地形攻撃」など、このゲームにはS・RPGとしての魅力が満載。ゲームの最後に選択する「思い出の品」によってエピローグが変化する点にも注目だ。

◀背景が細かく描き込まれている。ユニットの位置や移動範囲はとてもわかりやすい。

心温まるシーンの数々

▲秘密の場所である、木の上に建てられた小屋。子どもたちは強い絆で結ばれているのだ。

▲砂クラゲを材料に料理をごちそうしたメリルだったが……。

▼山犬から家畜を救ったビリーたち。彼らにとっては大冒険の１日だった。

各ステージの間には、少年たちの姿を描いたビジュアルシーンが挿入される。とても愉快なものから思わず涙するものまで、魅力あふれる数々のシーンが用意されているぞ。

物語を創る子どもたち

『ＴＩＬＫ』の物語を創るのは、「ティルク島」の小さな漁師町に住む元気いっぱいのビリーと、彼といつも一緒に遊んでいる個性的な仲間たちだ。

グルス・ガント
元は不良だったが今ではビリーの親友。乱暴者（笑）だが根は素直。

ビリー・ドレイク
冒険家にあこがれる元気の少年。正義感と責任感が強く、みんなに慕われている。子どもたちのリーダー的存在。

メリル・ファウント
ビリーの仲間では紅一点。穏やか、夢見がち、大ボケと、とても女の子らしい少女。

フォン・トークン
発明が趣味で引っ込み思案の気弱な少年。いつも元気なビリーにあこがれている。

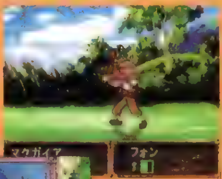
パック・マイソン
島一番の大船主の息子で、甘やかされて育った少年。しかし、どこか憎めないお調子者。

子どもたちの戦い方は非常に多彩なのだ！

高度な戦略が求められる戦闘システムもこのゲームの特徴のひとつ。たとえば、高いところから武器を投げつけると威力が大きくなったり、草原よりも森の中の方が隠れる場所が多いなど、さまざまな要素が用意されている。また、〝落とし穴〟や〝橋を落とす〟などの「地形攻撃」もたくさんあるのだ。

▲パックが頭上の蜂の巣をひと突きすると怒った蜂が飛び出す……。「ＴＩＬＫ」ならではのユニークな攻撃だ。

▼フォンの秘密兵器は、オイル弾などを発射できる。



◀攻撃の際、敵と味方の細かいデータが表示される便利な機能もある。

©TGL 1997

プリンセス&兵団の２つの育成が楽しめるＳＬＧ

QueensRoad クイーンズロード

ジャンル	SLG
メーカー	エンジェル
発売日	3月下旬予定
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）

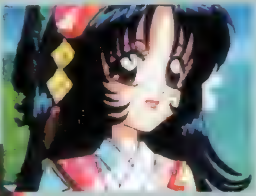
プリンセスよ、大女王となれ！

"QueensRoad"とは、５つの国から成るファンタジー世界「イフローズ大陸」の統治権を獲得するため、各国の兵団同士が覇を競う闘技大会のこと。プレイヤーの目的は、５つの国の跡継ぎのプリンセスから１人を選び、大陸を統治する「大女王」にふさわしい人物に育て上げること、そして、プリンセスが指揮する兵団を鍛え上げ、３年後に開かれる大会で優勝することだ。ゲームはマルチエンディングになっており、大会で優勝しても、プリンセスが「大女王」にふさわしい人物でなければ、大陸に明るい未来は訪れないぞ。

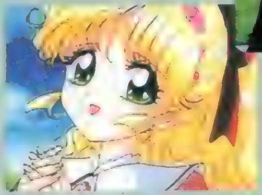
▲大会で優勝できる兵団にするため、よく考えてスケジュールを設定しよう。

人気声優がCVを担当!!

ゲームに登場するプリンセスのＣＶは、金月真美、白鳥由里、南央美などの人気声優が担当。声優ファンは見逃せないソフトなのだ。



▲セシリアは、アニメ「機動戦艦ナデシコ」のルリ役で人気急上昇中の南央美がＣＶを担当。



◀ラフィーネのＣＶは、人気トップクラスの金月真美だ。

◀１カ月ごとに行われる模擬戦では、育てている兵団の実力が試されることになる。

▲戦闘は基本的にオートで、プレイヤーは、部隊の陣形や作戦、特殊攻撃の命令しかできない。

新感覚のシステムが特徴の「リーディングRPG」

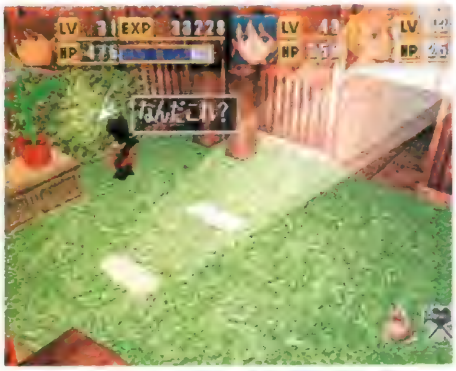
Neorude ネオリュード

ジャンル	RPG
メーカー	テクノソフト
発売日	4月25日
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック） マウス

数々の謎に挑戦するのだ！

この『Neorude』は、主人公を直接操作するのではなく、画面上にあるさまざまなものをクリックすることでキャラを誘導していくというシステムが取り入れられた、全く新しいタイプのＲＰＧだ。また、謎を解くことで得られる経験値が重視されているイベント重視型のゲームで、同じ場所で何度も敵を倒して経験値を稼ぐというわずらわしい作業をしなくてもいいようになっている。さらに、謎の解き方も数種類用意されているので、何回でもゲームをプレイすることが可能なのだ。

▲ＡＩでのリアルタイムオートバトルでは、「攻撃」「防御」「逃げる」の命令のみ可能。



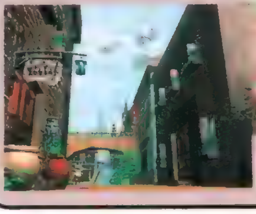
◀プレイヤーはカーソルを操作し、キャラを誘導して物語を進めていくのだ。新たな感覚が味わえるぞ。

▲ダンジョン内にある謎は、知恵を必要とするもの、タイミングが重要なものなどさまざまだ。

超美麗なムービーに注目!!

オープニング、そして、物語の重要なポイントでは超美麗なムービーが表示され、それぞれ、ゲームの世界観、ダイナミックなゲーム展開を存分に楽しむことができるのだ。

▼オープニングムービーより、街の上空を横切る大陸船の一団。



▲遺跡。こんな大迫力のムービーもたくさん見られるぞ。

©ANGEL 1997 ©1997 Technosoft Co.,Ltd.

甲子園V

野球ゲームとしては珍しい"高校野球"をモチーフにした作品の第5弾。チームを育成して甲子園優勝をめざせ！

ジャンル	SPG	価格	¥5,800
メーカー	魔法株式会社	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	3月28日予定		

すべての球児たちの憧れ「甲子園」が今、キミの部屋に！

この「甲子園V」は、ただ試合を繰り返すだけの普通の野球ゲームとは違い、選手たちを「トレーニング」してチーム力を強化したり、「練習試合」を行って弱点をチェックしたりと、いわゆる育成面に重点が置かれている。努力を怠れば甲子園大会どころか、地区予選すら勝ち抜くことは難しいなど、リアルな本格派高校野球ゲームだ。

◀◀モーションキャプチャリング技術によって、選手たちは驚くほどリアルな動きを見せる。クロスプレイなどの派手なアクションシーンでは、多彩なカメラワークで演出効果も抜群！

POINT 1 投球フォームも細かく設定!!

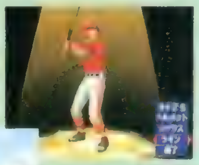
野球ゲーム初の試みであろう"投球フォームエディット"。頭、手、ひじ、足腰などのパーツをそれぞれ組み合わせて、オリジナルのフォームで投げさせることができるのだ。トルネード投法やエビ反り魔球(笑)も夢じゃないかもしれないぞ。

◀▲球種別に握り方の設定までできる。もちろん、フォームや握りは投球に影響するぞ。

かつてない詳細パラメータ&エディットで キミだけのオリジナル選手を作りあげる！

POINT 2 ユニフォームのデザインも自由自在！

数タイプあるデザインとカラーを選んで、オリジナルチームのユニフォームを作れるぞ。また、試合ごとに変更も可能だ。

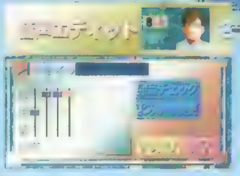


◀▲どうせ自分だけのオリジナルチームを作るなら、高校球児らしからぬ思いっきりハデなユニフォームにしたいよね。

POINT 3 選手の名前も自由に変更可！

選手の名前も、自由に変更することができる。しかも、その名前をウグイス嬢にアナウンスさせることも可能だぞ。

▲画面に自分の名前が出てきたら、感情移入度も倍増だよね。



◀名前は音声(読ませかた)など細かく設定可能。

試合の結果はトレーニングしだい!? "育成シミュレーション"モード

試合中でのプレイヤーの操作は簡単で、攻撃側は打撃と進塁や帰塁の操作、守備側はピッチングと野手の送球(基本的にはオート)の操作のみ。あとは、選手たちのパラメータに沿って、COMが自動で動かしてくれる。プレイヤーは、トレーニングモードでチームを攻撃型にするか、あるいは守備型にするかなど、好きなように育成できるぞ。

▲12種類ある練習メニューの中から、1週間単位でスケジュールを組む。

▲選手たちは打撃が得意な選手や守備が得意な選手など、それぞれ個性を持っている。個性を伸ばすか、まんべんなく各能力を上げていくかはキミ次第だ。ただし疲労には要注意。

▲▶そして、試合当日。ここまで来たら選手たちを信じるしかない。ちなみに、このモードで育てたチームをセーブしておけば、友だち同士で育てたチームを対戦させることもできるぞ！

©1997 魔法株式会社

プロ野球の監督気分が味わえるSLG

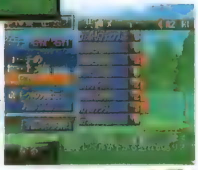
Base Ball Navigator ベースボールナビゲーター

ジャンル	SLG
メーカー	エンジェル
発売日	3月中旬予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(7ブロック)

一流の選手を育成するのだ!

◀オーナーを交えてのミーティング。ここでは、チーム運営についての今後の方針が打ち出される。

▲選手が監督に相談を持ちかけてくるなどのイベントが発生することも。親身になって悩みや希望に耳を傾けてあげよう。



▶選択できる練習メニューはさまざま。選手の能力を見極め、その選手に合った適切な練習をさせてあげよう。

▲試合のシーンは、いくつもの視点が用意されている。ただ観戦しているだけでも飽きないのだ。

プロ野球の監督となって、一流の野球選手を育ててみたい……そんな夢をかなえてくれるのが、この「Base Ball Navigator」だ。プレイヤーはまず二軍の監督となり、実績をあげて一軍の監督になれるよう努力する。そして、みごと一軍の監督になれたら、今度は日本シリーズでの優勝を目指すのだ。監督の仕事はたくさんあり、試合の采配はもちろん、選手のトレードやトレーニングの管理など、けっこう大変。しかし、そのぶん、目的を果たしたときの喜びもひとしおなのだ。キミは〝名監督〟になることができるかな？

あの"飛龍の拳"が3Dになって PSに登場! "闇の格闘大会"が再び繰り広げられるのだ!

バーチャル飛龍の拳

ジャンル	対戦ACT
メーカー	カルチャーブレーン
発売日	春予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) 2P対戦可

名作対戦ACTが3Dで登場!

1985年にアーケードで登場して以来対戦格闘ACTの代表作としてFCやSFCなどでも人気を博した「飛龍の拳」が、パワーアップしてPSに登場するぞ。今回のPS版ではキャラが3Dポリゴンになり、回り込みやサイドステップといった基本的な動き、また、カウンター攻撃などのアクションもいっそう奥深いものになっている。そして、おなじみ、対戦中にスキや急所などがマークで示される〝心眼システム〟もさらにパワーアップ。シリーズのファンはもちろん、格闘ACTファンなら誰にでも楽しめる作品なのだ。

◀これから始まる激戦を予感させるオープニングデモ。各キャラクターとも得意技を披露してくれるぞ。

▶オーラや光などをまとった必殺技はカッコイイの一言。これらを駆使しないと、勝ち残ることはできない。

▲魅力あふれるキャラが勢ぞろい！ どのキャラも非常に個性的な格闘家なので、誰を使おうか目移りしちゃうのだ。

▼ケイトの投げ技が炸裂！ 技のかかり方によっては、自動的に視点が変化するぞ。

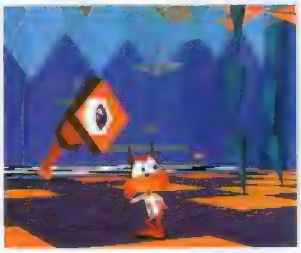
個性的なキャラ「バブジー」が、3D空間を激走!

BUBSY バブジー

ジャンル	ACT
メーカー	ココナッツジャパンエンターテイメント
発売日	3月予定
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

部品を集め、敵の惑星から脱出するのだ!

個性的なキャラの多彩なアクションが楽しめる、ユニークな3D・ACT『バブジー』がPSに登場！ このゲームの目的は、「レーヨン星」で敵と戦いつつ、各ステージに散らばったロケットの部品を見つけだし、ロケットを組み立ててこの星から脱出することだ。全部で18あるステージには、さまざまなしかけが用意されているぞ。



◀登場する敵キャラも、非常に個性的なヤツばかりなのだ。

みんなで遊べるコミカルなボードゲーム

えこのKIDS ～誰が為に金は成る～

ジャンル	TBL
メーカー	TGL
発売日	未定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定) マルチタップ(最大4P)

ライバルを蹴落とし、お金持ちを目指せ!

「えこのKIDS」は、軽快なノリ＆手軽なシステムがウリの、誰にでも楽しめるボードゲームだ。このソフトでは、経済の概念が導入された資産増減が勝負の分かれ道になっており、あらゆる場面においてかけひきが必要になっている。また、キャラの運を左右する〝初詣〟や〝占いババ〟などのイベントが非常にユニークなのだ。

◀ゲーム画面がにぎやかなので、見ているだけでも楽しめる。

本場アメリカのプロレスラー10人が大暴れ!

WWF イン・ユア・ハウス

ジャンル	SPG
メーカー	アクレイムジャパン
発売日	2月21日
価格	¥5,800
対応周辺機器	マルチタップ(最大4P)

WWFの白熱バトルが体験できる!

アーメッド・ジョンソンなど、アメリカで人気のレスラー10人が戦いを繰り広げる、大迫力のプロレスゲームがPSに登場！ この「WWF～」では、パワーアップ、パワーダウンのアイテムがランダムに降ってくるなど、これまでのプロレスゲームにはなかった要素が楽しめる。独特のプレイ感を味わうことができるのだ。

◀全力で敵をたたきのめせ！ フォール負けもあるので油断は禁物。

パソコンで好評を博したコンビニ経営SLG

ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～

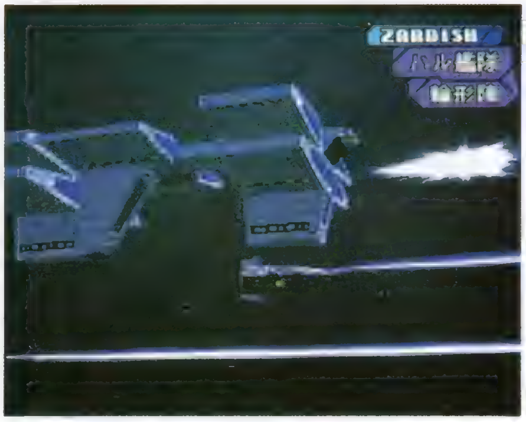
ジャンル	SLG
メーカー	ヒューマン
発売日	3月28日予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(14ブロック)

みんなに愛されるコンビニを作ろう!

この「ザ・コンビニ」は、コンビニの経営者となり、ライバル店の動向や人気商品を見極め、チェーン店を発展させていくというSLG。店長の交替や価格設定などのさまざまなコマンドが用意されているほか、アイドルの1日店長や強盗に襲われるなどのイベントもあるので、プレイヤーは飽きることなく経営に熱中できるぞ。

◀開店早々大盛況。さぁ、規模をどんどん拡大させよう。

(社)日本野球機構、プロ野球12球団公認 ©ANGEL 1997 ©CULTURE BRAIN ©Bubsy and Bubsy 3D are trademarks of Accolade,Inc. Copyright©1996 Accolade,Inc. Used under license by COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD. ©TGL 1997 ©1995 TitanSports,Inc. All Rights Reserved. ©1996 Acclaim Entertainment,Inc. ©HUMAN 1997



フルポリゴンで描かれる迫力の艦隊戦は必見!

クォヴァディス ～イベルカーツ戦役～

ジャンル	SLG
メーカー	グラムス
発売日	3月予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

ドラマチックSLGの超大作!

すでに他機種でも発売されて大好評の「クォヴァディス」がいよいよPSにも登場だ。広大な大宇宙を舞台に繰り広げられるドラマチックな展開と、さまざまなキャラクターが織りなす複雑な人間関係が、プレイヤーを魅了するぞ。ゲームは大きく分けてSLGとAVGの2パートからなり、AVGパートでの選択しだいでエンディングがさまざまに変化する。また、戦闘シーンの演出として、行動順序にランダム要素を加えた新システムにより、他のターン制のSLGよりも緊張感のある戦闘が味わえるのだ。

▲回避率などのパラメータは、陣形ごとに異なる。効果的な戦略で、戦いを有利に進めるのだ。

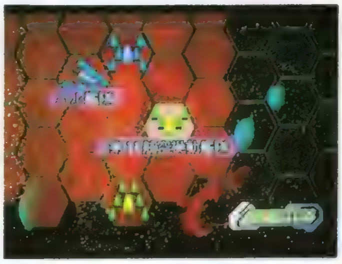
本格的なアニメシーンに注目!

美樹本晴彦や松本零士ら、一流クリエイターによるデザインに加えて、椎名へきるを始めとした人気声優の出演が話題を呼んでいる。

▲主人公のハルと恋人のマリア、2人を待ち受ける運命とは…?

◀1つの戦争を通して、さまざまな人間模様が描かれる。OVAなみのクオリティの高さだ。

◀AVGパートではさまざまなイベントが起こる。このときの行動が、ストーリーの行く末を決める……。



▲戦闘画面は、敵との位置関係が把握しやすいトップビュー。得意な陣形で敵艦隊を攻撃せよ。

車種やコース、ドライバーなどすべてが実名で登場!

全日本GT選手権MAX Rev.

ジャンル	RCG
メーカー	KANEKO
発売日	2月28日予定
価格	¥6,800(2枚組)
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) ネジコン対応

マシンの叫びが駆け抜ける!

このゲームは「全日本GT選手権」唯一公認の、超リアルなRCGだ。ゲームに登場するコースやマシンはすべて実在するもので、細部にわたってポリゴンにより忠実に再現。また、SEは実際のエンジン音を素材にした超リアルな3Dサウンドを使用しており、追い抜き時の臨場感はバツグン。ゲームは、全6戦を勝ち抜く〝チャンピオンシップモード〟、人気ドライバーと1対1で対決する〝バトルモード〟、〝タイムアタックモード〟の3タイプ。さらに、データベースディスクまで付いた、ファン必携のアイテムだ。

▲カーマニアなら泣いて喜ぶラインナップ。総数21台もの人気車種から好みの1台をチョイス!

◀時速200キロオーバーで、コーナーを駆け抜ける。路面には、激しいブレーキングの痕が……。

▲有名ドライバー42名&人気21チームが実名で登場。外国チームはアドバイスも英語だったりする。

超充実のGTデータベース

このデータベースには「GT選手権」に関するあらゆるデータが収められている。ちなみにキャンペーンガールのデータまで収録しているので、ファンでなくとも手が伸びるかも(笑)。

▶フォト&ムービーも収録して、あらゆるデータが満載!

◀'96年度版のキャンペーンガールデータもあるです(笑)。

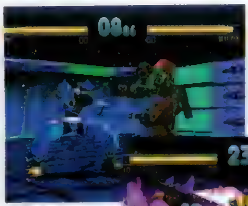
 ©GLAMS,INC. 1995 1997 ©1997 KANEKO CO.,LTD.

サイバースペースで行われた電脳ハッカーたちとの戦いを描いた、電脳戦争の第2弾!

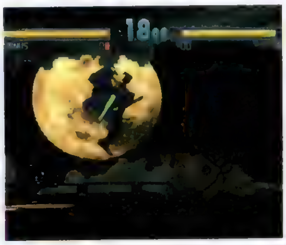
ZERO DIVIDE2

ジャンル	格闘ACT
メーカー	ズーム
発売日	未定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

進化した"ZERO"再起動!


◀デザインが一新された、「ZERO」と「WILD3」。テクスチャーがよく描き込まれているね。

▶登場キャラは前作の8体と、新キャラの4体+αで、計13体。新キャラと+αキャラの詳細はまだ不明。


▲夜空に浮かぶ満月を背に「EOS」に攻撃を仕掛ける「CYGNUS」。各ステージに施された数々の演出が、戦いを盛り上げる。

▲ボディに大ダメージを受けると、外装パーツが粉々に飛び散るなど、細かい所も凝っているのだ。

発売日がすこし延びてしまっただけに気になっていた人も多いと思う「ZERO DIVIDE2」の新情報を、入手したぞ。それによると、今回の戦闘ステージには、「多角形(非対称形)ステージ」や「4種類の属性をもつ壁」などの新要素が加えられるらしい。また、キャラなどもすべて新しく作り直されているということなので、1/60フレームによる迫力のバトルに期待してほしい。まだ現時点の情報では、確認できない部分も多いが、詳しい情報が入りしだい誌面でお伝えしていくぞ。

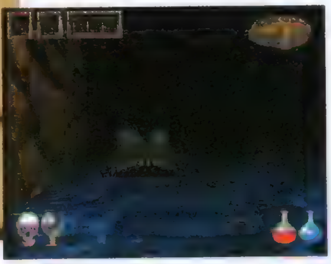
10年以上の歴史を誇る『ウルティマ』PSに登場

ウルティマ アンダーワールド

ジャンル	3D・RPG
メーカー	EAV
発売日	3月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

"聖者アバタール"再び召喚

◀プレイヤーの行動の選択によって、物語はさまざまな方向へと、変化して行く。


▲画面の奥から迫ってくるモンスターは、3D処理により不気味な雰囲気を感じさせる。

10年以上も前にパソコンで登場し、現在も根強い人気を誇る「ウルティマ」の3D版とも言うべき「ウルティマ アンダーワールド」がPSで登場するぞ。独特な世界観を持つ"ブリタニア"に、キミは、この世界の人々を救うために、再び"聖者アバタール"として召喚された。3DCGで構成された『ウルティマ』の世界は、ファンをさらに魅了すること間違いなし! もちろん、今作品でもプレイヤーの職業や、技能、パラメータなどの細かい設定が可能で、「ウルティマ」特有の基本システムもしっかり継承された、とても自由度の高い冒険が楽しめるようになっているぞ。

▲悪魔の力を異次元より我が手中にせんとする、魔導師ティバル。

総勢15名の「卒業」シリーズのヒロインたちとの素敵なバカンスが今はじまる…。

卒業 Vacation

ジャンル	AVG
メーカー	毎日コミュニケーションズ
発売日	夏予定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

伝説の財宝を探す冒険のラブストーリー

「卒業」シリーズ12人+新キャラ3人の女の子が登場する「卒業Vacation」。キミは、夏休みに"鈴鳴島"に訪れた女の子たちと一緒に、島に伝わる伝説の財宝をさがす冒険をするのだ。このゲームの目的は、「財宝を見つけること」と「ヒロインと仲良くなること」で、この2つの目的にそって、さまざまなイベントが用意されているぞ。

◀新キャラの3人。左から三波亮子、伊東由紀恵、戸塚いずみ。

好きな"流派"を選択して、キミだけの連続技"スライドコンボ"を決めろ!

ファイターズインパクト

ジャンル	ACT
メーカー	タイトー
発売日	4月下旬予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

"流派"を選んでコンボを編み出せ!

アーケードで人気を博した3D格闘ゲーム「ファイターズインパクト」が早くもPSに登場。このゲームではプレイヤーが選んだキャラの"流派"を3種類の中から選ぶことができるぞ。しかも、"流派"によってキャラの持っている能力が変わるので、8人のキャラ×3種類の"流派"(1キャラのみ1種類)で計22種類の技が楽しめる。

◀コマンド技をつなぎあわせて連続技「スライドコンボ」を決めろ!

NOW ON SALE

『FF』が終わったら、次はこのソフトをCHECK!

2月14日~2月27日

この号が発売されている間に、店頭に並ぶ新作のPSソフトを紹介していくこのコーナー。まず、2月14日に発売されるソフトは「バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム」、「三國志V」、「マジックカーペット」、「三國志孔明伝」、「ハームフルパーク」、「トゥームレイダース」、「LOVE GAME'S~わいわいテニス」、「TOP GUN FIRE AT WILL!」の8本。そして2月21日には「宝魔ハンターライム With ペイントメーカー」、「WWF イン・ユア・ハウス」、「天下制覇」、「スターファイター3000」、「ドラえもん2 SOS! おとぎの国」、「BREEDING STUD~牧場で逢いましょう~」、「激烈パチンカーズ」、「チョロQ2」、「忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖」、「GUNSHIP」、「NAGE LIBRE ―蟆旋の相剋―」、「Destruction Derby 2」の12本だ。今回の注目ソフトは、すでに他機種で先行発売中の「トゥームレイダース」PS版だろう。ちなみに「クロス・ロマンス」、「超人学園ゴウカイザー」、「ウイングオーバー」以上3本のソフトは、現時点で2月発売予定となっており、店頭に並ぶ可能性もあるのでチェックしておく必要がある。

◀古代遺跡を探険するACT「トゥームレイダース」。

▶敵キャラの演出が面白いSTG「ハームフルパーク」。

総本数	20本
総購入価格	122,100円

©ZOOM ©1992 ORIGIN Systems,Inc.©1992 Looking Glass Technologies.©1997 ELECTRONIC ARTS. © 1997マーカス/MAINICHI COMMUNICATIONS,Inc. ©TAITO CORP.1996

NEXT WAVE?

ネクストウェイヴ?

今回のテーマ：戦争と覚悟

PSに正義誕生! キミの心に迎撃の用意はあるか?

覚悟のススメ

かくごのすすめ

参千の魂の血涙に応えるその時に

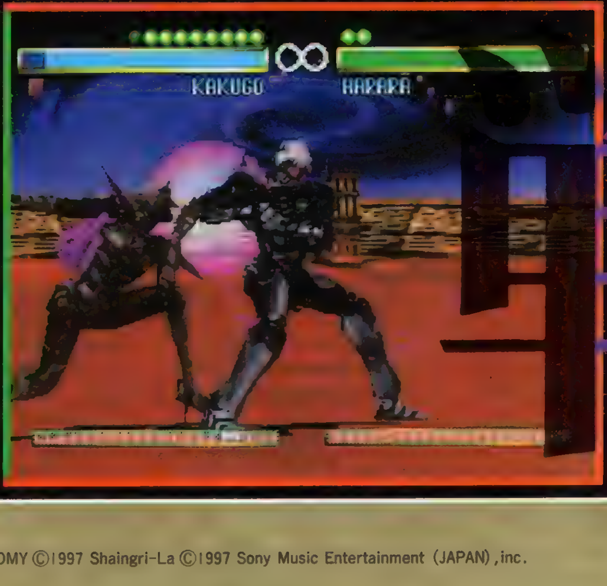
そのキッチュな世界観と独特のギャグセンスとは裏腹に、原作マンガ「覚悟のススメ」は、非常にカナシイ物語である。3千人を犠牲にしたという気も遠くなるような人体実験の果てに生まれた生ける鎧「強化外骨格」をその身にまとい、人間の欲望すべてを否定する無敵の格闘術「零式防衛術」を会得した兄弟が、大地殻変動後の荒廃した東京を舞台に繰り広げる史上最高最強の骨肉の争い……。

これ以上にカナシイ設定は、少なくとも他のPSソフトには、ない。

今回トミーから発売されるPSソフト『覚悟のススメ』は、対戦格闘である。覚悟、散の兄弟はもちろん、朧、罪子、ボルトら7人のキャラクターが原作同様の壮絶なバトルを繰り広げる。キミ自身の零式は、外道に因果を極めることができるだろうか？（ゲーム中では、オリジナルの連続攻撃を組み立てることができる）。

■ジャンル／3D対戦格闘
■メーカー／トミー
■発売日／3月予定
■価格／¥5,800

今回からデザインを一新したこのコーナー、「ネクストウェイヴ?」なのだが…新装開店のいきなりからこんな重いテーマにブチ当たろうとは。ちょっとだけシリアスな気持ちで、ね。



戦

©山口貴由／秋田書店・ビックウエスト 1996 ©1997 TOMY ©1997 Shaingri-La ©1997 Sony Music Entertainment (JAPAN), inc.

鋼色の攻防 32人の戦車長

にびいろのこうぼう

奥深い人間ドラマを鋼鉄の精密な設定が支える

このゲームが、凡百のウォーSLGに終わらない理由は、なんといっても、その精密な設定にある。まず総勢190人にも及ぶ登場人物には、一人一人、実に細かなバックグラウンドストーリーが用意されている。さらに、実際に戦車に乗り込んでの戦闘シーンにも移動速度、各部装甲値、装甲貫通率などの車体性能だけでなく（全68種類の車体が登場）、システム面でも精密な設定がなされている。その最たるものが砲塔と左右のキャタピラの操作が別になっているという点だ。このように、システム、設定、ストーリーすべてが精密なSLGがリアルタイムで進行するのだ。歯ごたえは満点である。

- ■ジャンル／SLG
- ■メーカー／シャングリ・ラ
- ■発売日／2月28日
- ■価格／¥6,400

さて、ここで唐突に戦争を題材にしたゲームとは言えない『クーロンズゲート』が登場して驚いた人もいるかもしれない。ただ、『クーロンズゲート』の舞台である異界・九龍城では、まさに戦時下のように「常識」が通用しなくなっている。それでも人々が強く生きている姿が印象的で、ここに登場させることにしたのだ。もしも自分が、そんな状況に追い込まれたら、常識を取り戻そうと努力するだろうか、それともそんな世界で自由に生きていこうとするだろうか……。

- ■ジャンル／AVG
- ■メーカー／SME
- ■発売日／2月28日
- ■価格／¥7,800

くーろんずげーと

そして、ボクたちは最後に非常識であることを

そう、青龍、白虎、朱雀、玄武の見立てが、まったく行われていない。

九龍風水傳 クーロンズゲート

戦争ものPSソフトといえば…

「戦争」を題材にしたPSソフトといえば、やはりオリジナルタイトルで忘れてはならないのが『戦闘国家』だろう。続編に当たる『IMPROVED－改－』では、緻密な兵器データ（はっきり言って、よほどの気合いがなければ全文読破は難しいくらい）に加えて、その1つ1つに実写の画像データまで用意されているのだ。また、前作からの変更点は徹底したユーザーインターフェイスの改良であるというだけあって、まったくストレスを感じることなくプレイすることができる。ターン制の『大戦略』タイプのウォーSLGとしては、最高のレベルにあるといっても過言ではないだろう。

電撃RANKING STATION

ランキングステーション

12月31日～1月12日

売り上げランキングに新登場ソフトが1本もない!? で・も、集計期間を見てみれば、なるほど納得のランキングなのだ。

売り上げTOP20

順位	前回順位	ソフト名	下段:メーカー名/発売日/ジャンル/ポイント
1	1	新スーパーロボット大戦	バンプレスト/96年12月27日/S・RPG/34672
2	4	レイジレーサー	ナムコ/96年12月3日/RCG/23236
3	15	ぷよぷよ通決定盤	コンパイル/96年11月15日/PZG/21721
4	2	ワイルドアームズ	SCE/96年12月20日/RPG/10324
5	16	パラッパラッパー	SCE/96年12月6日/ETC/17920
6	3	ソウルエッジ	ナムコ/96年12月20日/対戦ACT/17791
7	12	アークザラッドⅡ	SCE/96年11月1日/RPG/17367
8	8	クラッシュ・バンディクー	SCE/96年12月6日/ACT/15808
9	14	アークザラッド	SCE/96年7月12日(BEST)/RPG/15505
10	6	FORMULA 1	SCEI/96年12月13日/RCG/13111
11	9	チョロQ Ver.1.02	タカラ/96年12月6日(BEST)/RCG/12532
12	13	闘神伝3	タカラ/96年12月27日/対戦ACT/12188
13	10	クロックタワー2	ヒューマン/96年12月13日/AVG/12038
14	5	新日本プロレスリング 闘魂烈伝2	トミー/96年12月20日/SPG/10906
15	18	バイオハザード	カプコン/96年3月22日/AVG/10345
16	17	金田一少年の事件簿 悲報島新たなる惨劇	講談社/96年11月29日/AVG/9685
17	11	ロックマン8 メタル ヒーローズ	カプコン/96年12月17日/ACT/8095
18	—	ストリートファイターZERO 2	カプコン/96年8月9日/対戦ACT/7583
19	20	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト/96年11月29日(BEST)/S・RPG/7314
20	19	Jリーグ実況ウイニングイレブン'97	コナミ/96年11月22日/SPG/7015

前評判TOP20

順位	前回順位	ソフト名	下段:メーカー名/発売日/ジャンル/ポイント
1	1	サガ フロンティア	スクウェア/3月予定/RPG/20083
2	7	マクロス DIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル/2月28日/STG/12837
3	—	ファイナルファンタジーⅣ	スクウェア/春予定/RPG/12178
4	5	バイオハザード2	カプコン/夏予定/AVG/11520
5	—	新スーパーロボット大戦スペシャルディスク	バンプレスト/3月予定/S・RPG/10862
6	2	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア/春予定/S・RPG/9545
7	—	虹色の青春～ときめきメモリアルドラマシリーズ～Vol.1	コナミ/夏予定/AVG/8867
8	3	同級生2	バンプレスト/3月予定/AVG/6229
9	12	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	コナミ/3月27日/ETC/6583
10	13	セイバーマリオネットJ BATTLESABERS	バンダイビジュアル/3月28日/対戦ACT/5595
11	9	リアルロボット戦線	バンプレスト/97年予定/S・RPG/5266
12	8	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ/97年予定/RPG/4937
13	—	ドキドキプリティリーグ	エクシングエンタテイメント/3月28日/SLG/4606
14	6	ダービースタリオン(仮)	アスキー/春予定/SLG/3621
15	14	スーパーロボットシューティング	バンプレスト/3月21日予定/STG/2633
16	10	ブシドーブレード	スクウェア/3月14日/対戦ACT/2304
17	—	海腹川背・旬	エクシングエンタテイメント/2月予定/ACT/1975
18	17	チョロQ 2	タカラ/2月21日/RCG/1646
19	19	NOëL 2(仮)	パイオニアLDC/未定/???/1317
20	20	三國志Ⅴ	光栄/2月14日/SLG/987

読者人気TOP20

順位	前回順位	ソフト名	下段:メーカー名/発売日/ジャンル/ポイント
1	4	新スーパーロボット大戦	バンプレスト/96年12月27日/S・RPG/10804
2	1	女神異聞録ペルソナ	アトラス/96年9月20日/RPG/9973
3	3	アークザラッドⅡ	SCE/96年11月1日/RPG/9765
4	2	バイオハザード	カプコン/96年3月22日/AVG/8934
5	8	エターナルメロディ	メディアワークス/96年11月22日/SLG/8726
6	10	ときめきメモリアル～forever with you～	コナミ/95年10月13日/SLG/7895
7	13	ワイルドアームズ	SCE/96年12月20日/RPG/6233
8	6	鉄拳2	ナムコ/96年3月29日/対戦ACT/6025
9	—	ソウルエッジ	ナムコ/96年12月20日/対戦ACT/5818
10	7	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト/96年1月26日/S・RPG/2909
11	5	レイジレーサー	ナムコ/96年12月3日/RCG/2701
12	11	アークザラッド	SCE/95年6月30日/S・RPG/2493
13	12	幻想水滸伝	コナミ/95年12月15日/RPG/1662
14	14	ポポロクロイス物語	SCE/96年7月12日/RPG/1454
15	—	闘神伝3	タカラ/96年12月27日/対戦ACT/1247
16	—	レイストーム	タイトー/1月10日/STG/1039
17	—	ポリスノーツ	コナミ/96年9月28日/AVG/631
18	—	メルティランサー銀河少女警察2086	イマジニア/96年3月22日/SLG/623
19	—	クロックタワー2	ヒューマン/96年12月13日/ACT/416
20	—	NOëL(ノエル)	パイオニアLDC/96年7月26日/ETC/208

移植希望TOP20

順位	前回順位	ソフト名
1	1	サクラ大戦
2	2	スレイヤーズ
3	3	魔装機神
4	4	聖剣伝説シリーズ
5	5	新世紀エヴァンゲリオン
6	6	ワンダープロジェクトJシリーズ
7	8	天外魔境シリーズ
8	11	エネミーゼロ
9	10	ファイアーエムブレムシリーズ
10	9	電脳戦記バーチャロン
11	19	サムライスピリッツ天草降臨
12	13	下級生
13	14	ファイターズ・メガミックス
14	17	鉄拳3
15	7	X-MEN VS STREET FIGHTER
16	16	イースシリーズ
17	—	ダンシングアイ
18	—	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ・Ⅱ
19	20	スーパーロボットスピリッツ
20	12	不思議のダンジョンシリーズ

ランキング・チェック!!

年末年始に向かって、毎回期待の新登場タイトルが約半数を占めていた売り上げランキング。しかし、今回のこの結果は!? ちょっと考えてみればこれもムリのないことで、12月の主力ソフトが発売された20日、27日は前回の対象となっているし、その次の金曜日(1月3日)は新作ソフトの発売はなかった。ただし、このラインナップの内容には「ワケ」があるような気がする。その「ワケ」とは、年末年始、PSがまた相当数の新規ユーザーを獲得したということではないだろうか。新規ユーザー＝まだソフトを1本も持っていないユーザーは、やはりあまり冒険はしないだろう。それよりは、TV-CMでよく見かけるタイトル(『クラッシュ・バンディクー』など)か、あるいは俗に定番と言われるような安心して遊べるもの(『ぷよぷよ通決定盤』など)を手に取るだろう。その結果が、如実に現れたランキングになっているではないか。

さて、いよいよ次回はその新規ユーザーの爆発的な増加を招いた『FFⅦ』が、売り上げランキングに登場する。どれほどの破壊力があったのか、大いに楽しみなところだ。

※データは、編集部が独自の調査に基づき作成したものです。赤い行は新登場、青い行は再登場のタイトルです。

©TAITO

PS移植化計画 Ver.2.0

今回は、現在アーケードで人気稼働中の「まじかるで〜と」の移植化計画。ミニゲームがたくさん入っているこの作品も、ぜひぜひPSで発売してほしいのです。ギャルもいるし(笑)。

『まじかるで〜と ドキドキ告白大作戦』をPSにしましょう!

3人のギャルのうち、1人をデートに誘ってゲット！…これがゲームの目的です。いやぁ、わかりやすくていいですね(笑)。しかしゲットするためには、目的地(愛の告白をする場所)へ着くまでに親密度を上げておかなくてはなりません。コース途中にある数々のミニゲームをクリアして親密度を上げていきましょう！　彼女からどんな反応が返ってくるかは、ミニゲームしだい。いやはや、男はつらいよですな(笑)。

▶ミニゲームをクリアして彼女との親密度を上げておけば、写真を撮ることもできるようになります。これはカラオケに行ったときのもの。

◀ただ、単にミニゲームをクリアしていくだけではありません。ゲーム中には、このようにちょっとしたイベントも用意されているのです。

ミニゲームをクリアするのです!

ゲットしたいギャルを選び、遊園地やカラオケなどの中から目的地を決めたら、いよいよゲームスタートです。目的地に着くまでのデートコースで数々のミニゲームをクリアして親密度を上げていきましょう。これらミニゲームはACTやPZGと、まさに多種多様となっています。ハッキリいって、すべてクリアしてノルマを達成するのは大変！　しかし、1つクリアするごとに、結果と親密度をギャルが教えてくれるので、これを励み(笑)にがんばっていきましょう。こうして、がんばってミニゲームをクリアしていき目的地に着ければ、必ず告白は成功するハズ。例え成功しなくても、目的地に着けばもうこっちのもの(笑)。彼女に好きな服を着せて写真を撮りまくりましょう。でも、最高のエンディングを見るためには、ノルマを達成しないといけませんが。いやはや、男はつらいよ……って、これさっきも書いてます(笑)。

◀かもめを操作して、リングをくぐらせていくミニゲーム。どんどんくぐっていきましょう。

▶宇宙ステーションについている的に、ロケットを当てるミニゲーム。意外とこれが当たりにくいんです。

◀まずは、目的地を決めましょう。ほほう、どうやら彼女は歌が好きみたいですね。

◀制限時間内にすべてのカードを集める神経衰弱。記憶力がものをいいますな。

もしもPSにするのなら…

やはりアーケードの作品ですし、そのまま家庭用のPSに移植してしまうと、どこかにムリが出てくるでしょう。それにPSならではの要素もほしいですし…。そこで、もしもPSにするのなら、どの辺を変えればいいのかを考えていきましょう。

ギャルを変更してみては?

これは担当の個人的意見なのですが、やはりギャルにポリゴンはちとキツイかと……。いえ、もちろん、リアルな動きのギャルを目指したのはわかるんですが。着せ替えもできますしね(笑)。でも、ねえ？　そこでPSにするのでしたら、まずギャルに2次元アニメ的グラフィック(笑)もプラスするというのはどうでしょうか？　これだけでかなりゲーム全体が変わると思うんですけど。ミニゲームはあのままでもバッチリだとは思うんですが、どうしてもポリゴンギャルはしっくりときません。いや、キレイなんですけど、なんかドキドキしないんですよねぇ。告白が失敗しても、冷静に受け止められたりして(笑)。まぁ、担当がオタクなせいもあるんでしょうけどね。ポリゴンなおねーさんは好きですか（例のCMなカンジ)。

新しいミニゲームを!

PSにするのでしたら、ミニゲームは増やしてほしいところ。もしくはアーケードと数は同じでも、まったく違うゲームが入っているとか。それだと移植になりませんね(笑)。しかしながら、新しいミニゲームの追加は必須かと思われます。なんてったってミニゲームが大きなウエイトを占めている作品ですから。そして追加するのならアーケードという性質上ムリであった、時間のかかるミニゲームとかがおもしろそう。例えばRPGとかSLGなど……って、ムチャクチャいってますな(笑)。ゲーム全体のテンポが悪くなるミニゲームでなければ、どんどん追加していいとは思うのですが。どんなもんでございましょうか？

▲水着は別にポリゴンでもかまわないんですけどね。ギャルはなんとかしてほしいです。

▼やっぱり新しいミニゲームというのもプレイしてみたいです。

そして移植の可能性は?

それでは、『まじかるで〜と』がPSに移植される可能性があるかどうか、タイトーさんに聞いてみましょう。

「現在のところ、PSへの移植は考えていませんが、お客様のご要望があれば考えたいと思います。また、アーケードでは続編の『まじかるで〜と 卒業告白大作戦』(仮)の発売も決定しておりますので、そちらもよろしくお願いします」(タイトー／横内氏談)

おぉ、なんか脈ありなカンジです。コメントに続編の宣伝をさりげなく入れるところなんか、とくにそれが感じられます(笑)。それでは、いつか移植希望ハガキもたくさん持っていきますね。そのときはよろしく♥

▶うーん、ぜひともPSで遊んでみたいゲームなんですが。

ハガキをください

拙者、緋村剣心(偽)。今回はワケあってハガキ募集のコーナーに登場したでござるよ。オロ〜。移植化計画では随時、移植希望のハガキを募集しているそうでござる。どうやら、ある程度(1,000枚以上の単位)ハガキが集まったら、直接メーカーさんに持っていって交渉するためらしいでござるな。そして、美麗なイラストハガキはP.112からの「4色奴隷」に載せるといっていたでござるよ。いやいや、ニンともカンとも。…なんか、最後はハットリくんになってしまったでござる。忍法かなしばり、カーッ！

CESA大賞'96

ノミネート作品決定!

揃いも揃ったり人気ソフト58タイトル! '96年度最高のゲームをキミが選ぶのだ!!

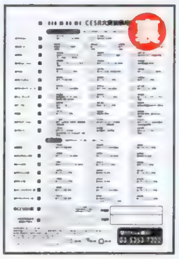
「東京ゲームショウ」でおなじみのＣＥＳＡ（コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会）は、このほど、優秀な家庭用ゲームソフトを表彰する「ＣＥＳＡ大賞'96」の計20部門のノミネート作品を発表した。'96年の１月１日から12月31日までに発売された家庭用ゲームソフトを対象に、エントリーのあった全337作品を厳正に審査、そうして各賞のノミネート作品となったのが右ののべ58タイトルだ。各ジャンル別賞、部門別賞、そしてグランプリとも言うべき栄えある「ＣＥＳＡ大賞」の計20部門の最終決定は、ユーザーであるキミの投票によって決まるぞ！　結果は本誌、または４月５日(土)、６日(日)に開催される「東京ゲームショウ'97春」の東京ビッグサイト会場内にて発表予定だ(マスコミ発表＆授賞式は４月４日に同会場にて)。キミも、ぜひ投票しよう！

CESA大賞'96投票方法

FAXによる投票

ＣＥＳＡ規定の投票用紙に必要事項を記入し、右下のＦＡＸ投票番号あてに、ＦＡＸにて投票する。規定投票用紙は、２月20日より、各ゲームソフト販売店に設置される。

コレが投票用紙だ➡



■投票用紙はＦＡＸでも入手が可能。受話器付きの家庭用ＦＡＸにて、投票用紙取出番号[03-5353-7223]に連絡し、案内に従って送付を申し込む。２月20日より実施。

FAX投票番号 03-5353-7222

インターネットによる投票

■右のＣＥＳＡホームページにて投票する。なお、ＷＮＮの「GAMEページ(http://www.wnn.or.jp/wnn-g/)」では、２月20日よりノミネート作品を動画とサウンドで紹介。

インターネット投票URL http://www.nttls.co.jp/cesa/

投票期間

2月20日(木)～3月24日(月)

ノミネート作品一覧(50音順)

ゲームジャンル別賞(12部門・37作品)

部門	ノミネート作品
アクション	●スーパーマリオ64(N64)任天堂 ●NiGHTS(SS)セガ ●パラッパラッパー(PS)SCE
スポーツ	●実況パワフルプロ野球3(SFC)コナミ ●スマッシュコート(PS)ナムコ ●デカスリート(SS)セガ ●ワールドスタジアムEX(PS)ナムコ
RPG	●スーパーファミコン ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…(SFC)エニックス ●ポケットモンスター(GB)任天堂 ●ポポロクロイス物語(PS)SCE
シミュレーション	●Jリーグ プロサッカークラブを作ろう!(SS)セガ ●ダービースタリオン96(SFC)アスキー ●牧場物語(SFC)ビクターソフト
パズル	●パズル・ボブル2(PS)タイトー ●ぷよぷよ通・決定盤(PS)コンパイル ●マジカルドロップ2(SFC)データイースト
アドベンチャー	●サクラ大戦(SS)セガ ●バイオハザード(PS)カプコン ●ポリスノーツ(PS)コナミ
ドライビング	●ウエーブレース64(N64)任天堂 ●マリオカート64(N64)任天堂 ●レイジレーサー(PS)ナムコ
シューティング	●機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者(SS)バンダイ ●バーチャコップ2(SS)セガ ●パンツァードラグーンツヴァイ(SS)セガ
テーブル	●アイドル雀士スーチーパイⅡ(PS)ジャレコ ●DX人生ゲーム(PS)タカラ ●桃太郎電鉄HAPPY(SFC)ハドソン
格闘	●ソウルエッジ(PS)ナムコ ●鉄拳2(PS)ナムコ ●FIGHTERS MEGAMiX(SS)セガ
エデュケーション	●ゲーム日本史 革命児一織田信長(Win)光栄 ●TEO－もうひとつの地球－フィンフィン(Win)富士通 ●ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅(PS)メディアクエスト
バラエティ	●アクアノートの休日 MEMORIES OF SUMMER 1996(PS)アートディンク ●太陽のしっぽ(PS)アートディンク ●ナムコミュージアムシリーズ(PS)ナムコ

部門別賞(7部門・21作品)

部門	ノミネート作品
監督	●サクラ大戦(SS)セガ ●スーパーマリオ64(N64)任天堂 ●バイオハザード(PS)カプコン
プログラミング	●ウエーブレース64(N64)任天堂 ●スーパーマリオ64(N64)任天堂 ●NiGHTS(SS)セガ
シナリオ	●スーパーファミコン ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…(SFC)エニックス ●バイオハザード(PS)カプコン ●ポリスノーツ(PS)コナミ
グラフィック	●ソウルエッジ(PS)ナムコ ●NiGHTS(SS)セガ ●バイオハザード(PS)カプコン
サウンド	●ソウルエッジ(PS)ナムコ ●NiGHTS(SS)セガ ●パラッパラッパー(PS)SCE
メインキャラクター	●サクラ大戦(SS)セガ ●スーパーマリオ64(N64)任天堂 ●パラッパラッパー(PS)SCE
サブキャラクター	●サクラ大戦(SS)セガ ●パラッパラッパー(PS)SCE ●ときめきメモリアル～forever with you～(SS)コナミ

作品賞(1作品)

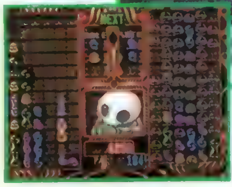
部門	ノミネート作品
CESA大賞	●ゲームジャンル別賞にノミネートされたすべての作品の中から [illegible] の最優秀グランプリにあたる作品)。

※SS(セガサターン)・N64 (NINTENDO64)・SFC(スーパーファミコン)・GB(ゲームボーイ)・Win (Windows95)

イベント 第三回全日本ぷよマスターズ大会

世界最大のゲーム大会が3月30日に開催 真の「ぷよマスター」がついに決定する!

今やすっかりおなじみの「全日本ぷよマスターズ大会」の第3回が、3月30日(日)の10:00から、千葉・幕張メッセにて開催されることが決定した。大会へのエントリー(出場申込)方法は、官製ハガキによる応募と、インターネットのコンパイルホームページ[http://www.compile.co.jp/]での応募の2種類(先着計2万名まで)。官製ハガキでのエントリー方法のほか、詳しい大会内容は、フリーダイヤル[0120-48-2424(24時間テープ)]で聞いてね。「ぷよぷよ通」に自信のあるキミはぜひ、応募しよう。めざすは、「グランドマスター」だ!!

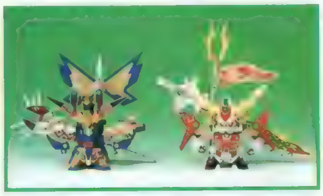


◀▲コスプレ大会、声優オーディションなども行われるし、今回も前回(上の写真)以上に盛り上がることは間違いないぞ。初出場となる〝PS版ぷよら〜〟たちの健闘にも期待したいよね。

プレゼント 超SD戦国伝 刕覇大将軍

豪華4点セットが100名様に当たる!

人気のプラモデルシリーズ「SD戦国伝」の誕生10周年と累計販売数1億個突破を記念して、特製BB戦士(デフォルメプラモ)豪華4点セットが、抽選で100名様にプレゼントされるぞ!! 新シリーズ「刕覇大将軍(とうはだいしょうぐん)」の主役〝武者紅零斗丸(ムシャグレードマル)〟と〝鉄機武者真星勢多(テッキムシャマスターゼータ)〟のプラモ2体(写真)に、ジャンボポスター&ジャンボコミックが付いてくるというこのスーパーセットが欲しい人は、ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記して、〒150-88 東京都渋谷郵便局 バンダイ「BB戦士プレゼント」電撃PS係まで送ろう(3月31日当日消印有効)。

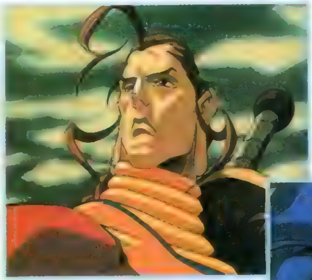


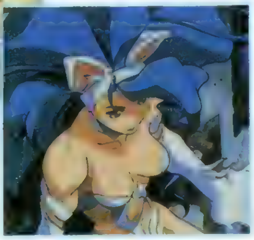
▲これがBB戦士。彩色、接着が不要だから誰でも簡単に作れるぞ(各¥500税込で発売中)。

上映会 ヴァンパイアハンター

あの名作ゲームがOVAになって帰って来た この春注目の1本の特別上映会が開催決定!!

対戦格闘ファンを熱狂させたカプコンの名作、「ヴァンパイアハンター」が、全4巻のOVAとなって登場するぞ!「THE ANIMATED SERIES」として、まずは3月21日にVOL.1が発売されるのだ(ビデオ、LD同時発売・各¥6,600税込)。「新機動戦記ガンダムW」の大ヒットコンビ、池田成(監督・脚本)&村瀬修功(キャラデザイン・作画監督)の起用も大いに話題になりそうだ。そして今回、このVOL.1の特別上映会が、2月27日(木)の21:30より、東京・渋谷パンテオンにて行われる。参加希望者は、フリーダイヤル[0180-99-3388(24時間テープ)]にて詳しい応募方法を聞いて、左のあて先まで応募しよう。迫力のドルビーデジタル上映だぞ。



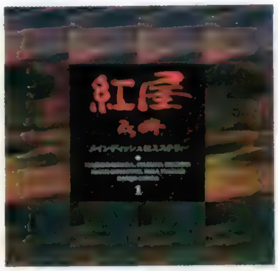


◎あて先:〒150 東京都渋谷区東3-25-11 TANGO33ビル6階 アミューズビデオ「ヴァンパイアハンター」特別上映会[電撃PS]係(しめ切りは2月20日当日消印有効) ◎ゲスト:佐久間レイ、野上ゆかな、矢島晶子、他。コスプレ大会もあり!!

CD 紅屋25時

超人気声優をキャストに贈る極上のミステリー…

全4話からなるミステリータッチのオムニバスドラマCDが、2枚同時発売で登場する。舞台は「紅屋25時」という名の路地裏の店。そこを訪れる女性客と店主との会話を中心に、極上のミステリーが展開されてゆくのだ。國府田マリ子、池澤春菜、金月真美、深見梨加(以上①に出演)、横山智佐、久川綾、岩男潤子、丹下桜(以上②に出演)といった超人気声優たちが、アニメやゲームでは見せたことのない〝大人の女〟を演じている。必聴だ!



▶「紅屋25時〜メインディッシュはミステリー①・②」発売日:2月21日(2枚同時発売)/価格:各¥2,500(税込)/発売元:(株)エアーズ(写真は①のものです)

結果発表! アイドル雀士スーチーパイⅡ Limited

豪華賞品が当たる特別企画の審査結果をお待たせの大発表!

Vol.31で募集した特別企画、特製ポスターセット&園田健一氏イラスト入りバインダーが当たるキャンペーンの当選者が決定した。お伝えしてあったとおり、キャラデザインの園田氏自ら「スーチーパイ」に対する想いが込められたハガキやイラストを1点1点審査し、当選者を決めてくれたぞ。バインダーは、スーチーパイが丸茂英雄さん、ミルキーパイが飯塚理恵さん、早苗が渡辺真澄さん、ミユリが張たみさん、児玉勝彦さん、レモンパイが前田あきらめるなさん、ユキが増井さん、みるくが酒井さんに、ポスターセットは、中川信也さん、桝神わたるさん、早川亮さんに、それぞれ贈られることになった。当選、おめでとう!!

▲「早苗の人気が高かった点と、セシルにあまり人気がなかった点は、自分の予想とはちょっと違ってました。大人気のミルキーパイに関しては、自分の読みどおりで、よしよしといった感じですね」(園田氏)

▶▶▶POWERチェック!!

ゲーム用タイマー「とめ吉」で中毒状態のアナタを止めきち!

ユニテック電子工業(株)が、2月20日に発売するゲーム周辺機器はとってもユニーク。その名もゲーム用タイマー「とめ吉」。要するにゲームのプレイ時間を制限するためのもので、設定したプレイ終了時間の10分前と3分前に警告を告げ、さらに終了時間が来ると自動的に画面を消してしまうという容赦のないタイマーなのだ。しかも、専用のカギを使わないと設定時間もゲーム機との接続も変更できないというガンコ者。ゲームで遊んでいる場合じゃない受験生や、ダメだと思っても、ついつい明け方までゲームにハマってしまう意志の弱〜い人などには、強く(?)オススメしたい一品だ。(¥6,800)

▲製品に関するお問い合わせは、03-3811-1100(ユニテック)まで。

OVA ガルフォース

10年ぶりに甦った超人気OVA 新たなる"神話"がはじまった！

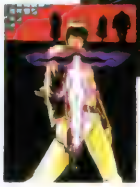
12年前のＯＶＡ創世期に発売され、各方面で大絶賛を受けた名作ＯＶＡ「ガルフォース」の新シリーズ「ガルフォース－THE REVOLUTION－（全4巻）」が、昨年末より発売開始してるってこと、キミは知ってるかな？　キャラクターや世界観は以前のままだが、キャスト、スタッフは一新され、新たな魅力がいっぱいの作品へと生まれ変わっているぞ。現在発売中のVOL.1「WAR STORM」、VOL.2「GALAXY RUN」に続き、２月21日にはVOL.3「SOLDIER PLANT（写真）」が、３月21日（予定）にはVOL.4「HOME WAY」がそれぞれ発売される（各￥5,800税込・ビデオ、ＬＤ同時発売）。必見だぞ！

◀井上喜久子、三石琴乃、桜井智、草地章江、氷上恭子など、キャストも豪華。（発売元：ＳＭＥ）

小説 ディフェンダー

話題の映画「ディフェンダー」が電撃文庫になって３月10日登場！

テレビＣＭ等でも話題のデジタル・アクションバトルムービー「ディフェンダー」（主演・柳葉敏郎、菅野美穂）が、早くも小説となって電撃文庫より発売されるぞ。……東京・秋葉原の路地裏でデジタルデータの修復屋をしている青年・孝のもとに、謎の少女・良美によって持ちこまれた１枚の光ディスク。これをきっかけに、孝は〝ディフェンダー〟として、良美を護る闘いを余儀なくされることに……。詳しくは小説で！



◀電撃文庫「ディフェンダー」／著者：小中千昭／発売日：３月10日／価格：￥505（税込）／発行：メディアワークス、発売：主婦の友社／左は表紙イラスト（生野浩）。

OVA ウェディングピーチDX

純な恋物語が注目の第２弾、早くも登場

超人気のＯＶＡシリーズ第２話は、なんとあのサルビア（ＣＶ：今井由香）が恋をしちゃうというお話。ピーチたちの心配をよそに、生まれて初めての気持ちに酔いしれるサルビアの愛らしい姿はファン必見モノ。このほかにも、ピーチの新必殺技や大迫力の空中戦など、見どころ満載で贈る要注目作なのだ！

▶第２話「サルビアの恋…～豪華客船でも戦うわ～」／発売日：２月28日（ビデオ、ＬＤ同時）／価格：各￥5,800（税込）／発売元：ケイエスエス

OVA 宝魔ハンターライム

今度の「ライム」はなんと白衣の天使♥

大好評の１、２巻に続き、早くもＯＶＡ第３巻が登場する！　今回のライムは男の永遠の憧れ、〝白衣の天使〟看護婦さんに変身してくれちゃうのだ。夜の診察室でヒミツの身体検査……など、ライムのサービスはついに限界を超えてキミに迫る!!　とにかく、ムフフな魅力がいっぱいの１本だぞ。

▶第3巻「妖怪ちゅーしゃきんぐ　恨みの注射針!」／発売日：３月７日（ビデオ、ＬＤ同時）／価格：各￥5,800（税抜）／発売元：アスミック

映画 攻殻機動隊

『攻殻～』が春休みに凱旋ロードショー!!

海外でも公開され、全米ビデオセールスNo.1にも輝いた長編アニメ「GHOST IN THE SHELL－攻殻機動隊」。こうした海外での人気にこたえ、〝インターナショナルバージョン（英語音声・日本語字幕）〟が春休みに東京、大阪など全国６カ所で上映されるぞ。まだ観ていないキミ、今度こそ見逃しちゃダメだぞ！

▶今回のロードショーでは、ＰＳ版（夏発売予定）のムービーシーンを５～６分に編集したショートアニメもあわせて上映される。こちらも注目だ。

ラジオ パンツァーポリス1935

注目のタイトルがラジオドラマ化！

第３回電撃ゲーム小説大賞にて金賞を受賞した注目作「パンツァーポリス1935」（著：川上稔）が、ラジオドラマとなって現在放送中だぞ。異世界のベルリンを舞台に、宇宙をめざす青年たちと、彼らを狙うナチスドイツとの戦いを描いた痛快アクションファンタジー。電撃文庫から小説も発売中（写真・￥560税込）だぞ。ラジオとあわせてチェックだ！

◎ラジオ「電撃大賞・パンツァーポリス1935」／文化放送：毎週土曜26:00～26:30（～４月26日）／ラジオ大阪：毎週日曜25:30～26:00（～４月27日）

プレゼント エヴァンゲリオン

人気のプラモシリーズを２体セットで100名様に！

大人気のプラモデル「リミテッドモデル・ハイグレード　エヴァンゲリオン」シリーズの累計販売50万個突破と、３月の映画公開を記念し、「エヴァンゲリオン初号機」と「バルディエル」が抽選で100名様に当たるぞ。さあ、応募だ。（３月31日当日消印有効）

◎応募方法：官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を記入して、〒150-88　東京都渋谷郵便局　バンダイ「エヴァンゲリオン」プレゼント電撃ＰＳ係まで。

プレゼント フロム・ソフトウェア

㊙オフィシャルブックを先着500名にプレゼント！

フロム・ソフトウェアのＦＡＸによる情報サービス「KING'S FILE」（番号は下記参照）が、開設１周年を迎えた。そこで今回、このサービス内の人気コーナー〝娯楽の殿堂〟（同社デザイナーによる４コママンガ中心のコーナー）を１冊にまとめた本が先着500名にプレゼントされる。封書で下記まで申し込もう。

◎応募方法：郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、登録ナンバー（ユーザー登録者のみ）を書いたメモと、￥270分の切手を同封のうえ、〒163-14 東京オペラシティ郵便局 私書箱2506号　（株）フロム・ソフトウェア「娯楽スペシャル係」まで。

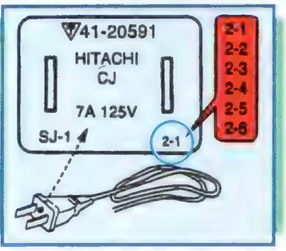
03-3258-0753（BOX No.2001）

※受話器付きの家庭用ＦＡＸにて、この番号に連絡し、案内にしたがってＢＯＸナンバーを押すと、ＦＡＸサービスが受けられます。

電撃NewsStation －トピックス－ TOPICS

キミが使っている電源コードは不良品かも……年末にＰＳを買った人は絶対確認だぞ!!

プラグ部分から芯線が露出する危険性のある不良電源コードが、昨年末に発売されたＰＳ本体に混入している可能性があることが発表された。感電等のおそれもあるので、昨年12月９日以降にＰＳを買った人は、以下を必ず確認してみよう。まず、本体裏面にあるシール内の"SERIAL"（シリアル）番号を見てみよう。この番号がＡ1419441～Ａ1959560内に該当する場合は、必ずプラグ部分ではなくコードの部分を持って電源コードをコンセントから抜き、プラグ部分の表示を見てみよう。右図で示してある数字が、赤い部分の番号に該当する場合、その電源コードは不良品のおそれがあるぞ。すぐに使用を中止し、0120-040580（ＳＣＥ・受付時間10:00～17:00）まで連絡しよう。



※「電撃NewsStation」コーナーではキミからのご意見、ご感想、質問などを常時受け付け中。ハガキに①住所、②氏名、③年齢、④職業、⑤電話番号、⑥当コーナーに対するご意見・ご感想、⑦キミが知りたいニュースのジャンル、⑧その他、メーカーや本誌への質問、ゲーム業界に対して言いたいことなどをたくさん書いて、207ページの〝おたよりのあて先〟の「ニュースステーション」係まで送ろう。ハガキをくれた人の中から、毎号抽選にて30名にＰＳ関連グッズ（何が当たるかお楽しみ！）をプレゼント!!　グッズの当選発表は発送をもってかえさせていただきます。

◆主催：株式会社メディアワークス

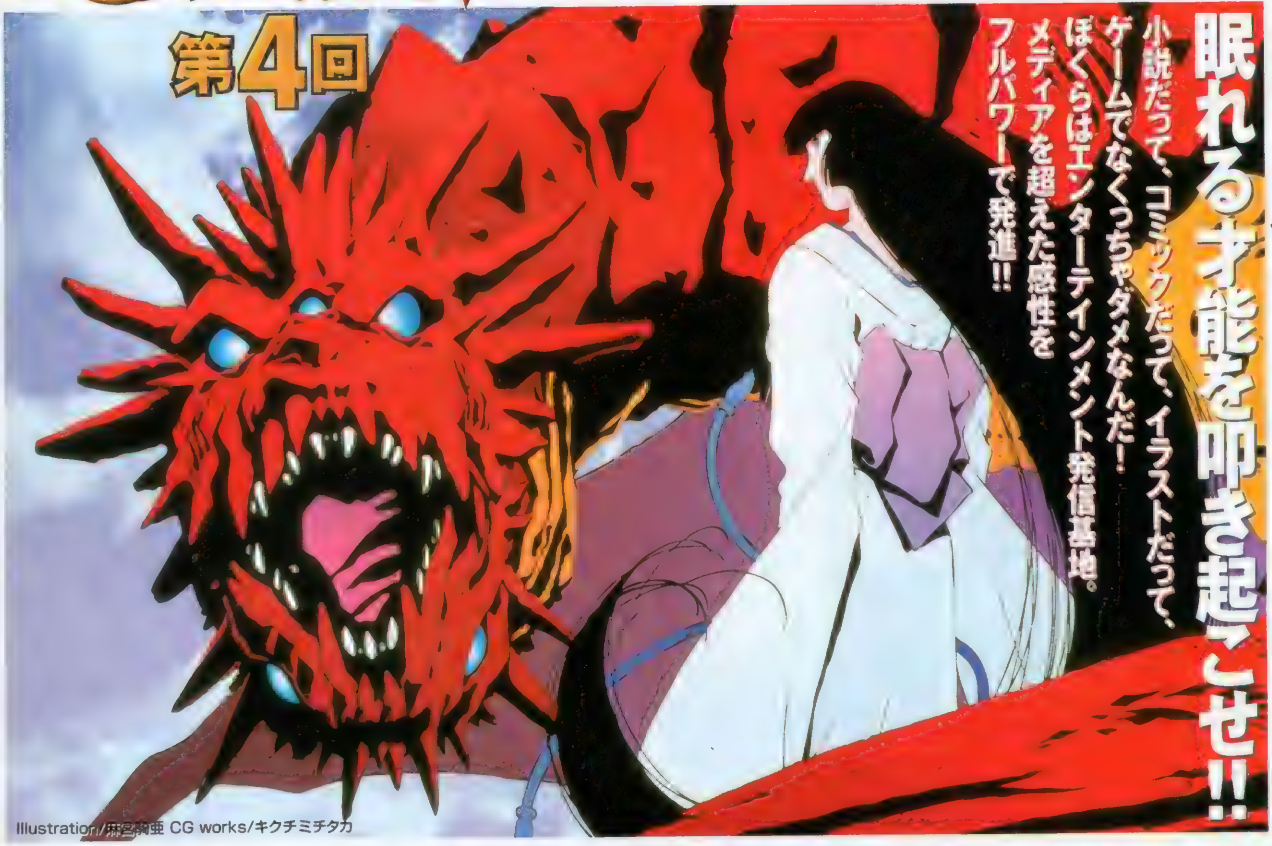
電撃ゲーム3大賞

電撃ゲーム小説大賞
電撃ゲームコミック大賞
電撃ゲームイラスト大賞

●賞(各部門共通)

大賞(1点)＝正賞＋副賞100万円
金賞(1点)＝正賞＋副賞 50万円
銀賞(数点)＝正賞＋副賞 30万円

臥龍覚醒'97



Illustration/麻宮騎亜 CG works/キクチミチタカ

募集要項

応募の掟

●あて先：〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 (株)メディアワークス「第4回 電撃ゲーム○○大賞」係

●最終締め切り

1997年4月10日(木)
(当日消印有効)

●発表：電撃NINTENDO64 10月号(1997年8月21日発売予定)、電撃ADVENTURES Vol.22(1997年8月20日発売予定)、電撃SEGAEX 10月号(1997年8月21日発売予定)、月刊電撃コミックガオ! 10月号(1997年8月27日発売予定)、電撃G'sエンジン 10月号(1997年8月30日発売予定)、電撃PlayStation 1997年8月発売号、電撃王 10月号(1997年9月8日発売予定)の各誌上、電撃の缶詰(1997年9月10日発売予定の電撃文庫付録)。

※複数応募可。ただし、1作品(イラストとコミックは1セット)ずつ別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。※受賞作品の著作権(出版権、ゲーム化権、映像化権その他副次商品化権を含む)は、株式会社メディアワークスに帰属します

電撃ゲーム小説大賞

大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

●募集内容：ゲーム感覚にあふれた、オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリーほかジャンルを問わず。ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可。未発表の日本語で書かれた作品に限る(他の公募に応募中の作品も不可)。

●応募規定：(長編)400字詰め原稿用紙250～350枚(縦書き)(短編)400字詰め原稿用紙40～80枚(縦書き)
作品には以下の1、2を明記した紙を添付の上、右肩をとじて郵送すること。ワープロ原稿可。ただし、フロッピーでの応募は不可
1 タイトル、住所、本名、筆名、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募をしたのか、原稿枚数(ワープロ原稿、あるいは400字詰め以外の原稿用紙の場合は、400字詰め原稿用紙換算枚数も併記)
2 あらすじ(800字以内)

●応募資格：不問

●選考方法：1997年4月10日の締め切り後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。1997年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員(敬称略)：矢野 徹(作家)、高千穂遙(作家)、林 海象(映画監督)、安田 均(作家)、佐藤辰男(メディアワークス社長)

電撃ゲームイラスト大賞

大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどに起用されます。

●募集内容：ゲーム感覚にあふれた、未発表(他の公募に応募中の作品も不可)のオリジナル作品
A:メカデザイン部門 B:ファンタジー部門

●応募規定：B4のカラーイラスト2点とB5サイズのモノクロイラスト5点を1セットにして応募すること
★表現方法(彩色、画材など)は自由。CGも含む。CGの場合には、使用パソコンとツール(バージョンも)、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること
★応募作品には、別紙に部門、セットのタイトル、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、何を見て応募をしたのかを明記して添付すること。作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること

●応募資格：不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人

●選考方法：1997年4月10日の締め切りの後、一次選考を行い、最終候補を選出する。1997年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

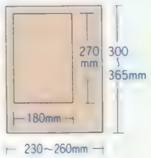
●選考委員(敬称略)：天野喜孝(イラストレーター)、カトキハジメ(メカデザイナー)、衣谷 遊(漫画家)

電撃ゲームコミック大賞

大賞及び優秀作品は小社発行のコミック誌に掲載されます。

●募集内容：ファンタジー、SF、ミステリーなど、ジャンルを問わずオリジナルの未発表コミック(ただし、特定のゲームタイトルを想定したもの、および他の公募に応募中の作品は不可)

●応募規定：ストーリーコミックは24～41P、ギャグ、コメディなどのショートコミックは10～16Pを2本以上、4コマなどのコマコミックは10本以上。原稿サイズはタテ270mm、ヨコ180mm(図参照)。B4サイズの漫画用紙かケント紙に、黒インクか墨で描くこと。薄墨や着色は不可。作品に、タイトル、原稿枚数、住所、本名、ペンネーム、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募したのか、を明記した紙を添付して応募すること



●応募資格：不問

●選考方法：1997年7月末の最終選考に向けて、4回の予選を行う。
予選のスケジュールは以下の通り

第1回締め切り	受付終了	通過者発表、ガオ!11月号(9月27日発売)
第2回締め切り	受付終了	通過者発表、ガオ!2月号(12月27日発売)
第3回締め切り	受付終了	通過者発表、ガオ!5月号(3月27日発売)
最終締め切り	1997年4月10日	通過者発表、ガオ!8月号(6月27日発売)

★それぞれの予選で最終候補を4～5作品選出する。★予選を通過した約20作を対象として、1997年7月末に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員(敬称略)
永井 豪(漫画家)、雨宮慶太(映画監督)、押井 守(映画監督)、佐藤辰男(メディアワークス社長)

●特典：各予選を通過した最終候補には5万円の賞金を贈る。優秀な応募作品は作家および編集者のアドバイスが受けられる(もちろん、その後、何度でも予選に応募できる)。【各予選のアドバイスをする作家】第1回予選 真鍋譲治 第2回予選 沢田 翔 第3回予選 あかほりさとる

◆協賛：株式会社バンダイ／株式会社バンプレスト ◆後援：株式会社文化放送／株式会社セントラルミュージック

全米で最も過激でエキサイティングなモーターレース『NASCAR』がPS版でとうとう日本に上陸する。極限のテクニックを駆使する、爽快アーケードモードと、ドライビング＆セッティング、それに度胸でライバルを蹴散らす、快感シミュレーションモードを搭載。もちろんコース、マシン、ドライバーなどはすべてホットな実戦データをそのまま移植した。さらにプレイヤーのドライビングテクが問われる、テクニカルな2つのオリジナルコースも追加。さあ、この700馬力のモンスターたちを飼い慣らせるか。キミもチャンピオンシップに名乗りを上げろ！

激走バトルレーシングシミュレーション

NASCAR RACING
ナスカーレーシング

NASCAR情報開設予定！
http://www.sierrapioneer.com

1997年5月発売予定
予価5,800円（税別）

● 1人用 ● メモリーカード2ブロック使用 ● ネジコン対応

シエラ・パイオニア株式会社
〒153 東京都目黒区下目黒3-5-1 梶浦ビル5F

© 1997 Sierra Pioneer Inc.
"PlayStation"および "PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
©(P)1996 Sierra On-Line, Inc. ® R and/or™ designate trademarks of, or licensed to Sierra On-Line, Inc. All rights reserved. WH735517400
NASCAR® Racing is officially licensed by NASCAR® #24 DuPont Automotive Finishes and Jeff Gordon are granted under license from JG Motorsports, Inc., DuPont, Jeff Gordon and Hendrick Motorsports.
The right to use The name, likeness and image of the Kellogg's Racing Team and Terry Labonte's name in association with Kellogg's Corn Flakes Racing Team are used under license with Hendrick Motorsports for the Kellogg's Corn Flakes #5 Hendrick Motorsports Chevrolet and for Terry Labonte, as agent for the Kellogg's Corn Flakes #5 Hendrick Motorsports Chevrolet. Tide and Tide the Logo are registered trademarks of Procter & Gamble and may not be reproduced without the written consent of Procter & Gamble. Procter & Gamble have licensed these rights to Papyrus Design Group's name. Name and likeness of the #10 Tide car is used under license with LCR, Inc. The Valvoline trademarks, Roush Racing and Mark Martin's name and/or likeness used by authority of Roush Racing, Livonia, MI. The name, marks and race car design of Bahari Racing's #30 car including the trademark of Pennzoil Co., are used under license with Bahari Racing. The bowtie emblem, Monte Carlo, GM Goodwrench Service and related body design are trademarks of the Chevrolet Motor Division, General Motors Corporation and used with permission to Papyrus Design Group, Inc. The name and likeness and marks of #3 GM Goodwrench Service stock car and Dale Earnhardt, are licensed with Dale Earnhardt, Inc.

次号予告

電撃PlayStation Vol.42は 2月28日(金)発売!!

いたる所でハマる楽しさ満載の『FFVII』を遊び尽くしたい!!

そんなディープなファンも満足の攻略第3弾。読まずにプレイすると絶対後悔するよ。もう1つ、PS発売当時から注目タイトルだった幻の「アレ」がついに姿を見せるぞ。

表紙イラスト●魔法少女プリティサミー
イラスト●AIC　©AIC/PIONEER LDC,INC・テレビ東京・SOFTX
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学(SIMPLY)、髙木和雄(AR+DA)

おたよりのあて先

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館　電撃PlayStation編集部○○係
[ホームページアドレス]URL：http://www.mediaworks.co.jp/

STAFF

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【デスク】佐藤晴美、藤原保【進行・編集】倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、板垣直哉、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、鴫原千太郎、小野弘樹、土門保夫、高橋智也、森澤信彦【ライター】本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西岡美道、西谷英晃(超音速)、長谷川雅弘、河原弘、高橋和広、三井一穂、白石岳(iS)、田中弘二【アシスタント】下川憲一、鈴木和好、飯塚幸正【デザイナー】斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、小松崎祐子、杉田デザインオフィス、オフィス青空、スペースマオ、オフィス・アマゾン、柴田事務所、佐々木範明(夏noデザイン室)、三上良枝【写真】林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

※次号予告の内容は変更になる場合があります。

電撃PlayStation Vol.41

1997年2月28日発行　第3巻第5号通巻37号

■発行人　染谷恵司　■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話(編集)03-5281-5222 (広告)03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン、スタジオ・サン、キャスティングA

©Media Works 1997 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写(コピー)、複製(転載)を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写権センター(電話03-3401-2382)にご連絡ください。

広告索引

アスク講談社……98・99
グラムス……103
コナミ……56・178・179
三洋電機……186
シエラパイオニア……206
シネマサプライ……100
シャングリ・ラ……183
スクウェア……4・5
ソニー・コンピュータエンタテインメント……表2・3
タカラ……6
テクノソフト……147
デジキューブ……50・51・52・53
TGL……114・180
東北新社……181
バリエ……84・184・185
バンダイビジュアル……80・81
バンプレスト……78・79
ビクターインタラクティブ…54・55・210・211
ビング……101
ファミリーソフト……102
フィルインカフェ……150
ブロッコリー……126
フロム・ソフトウェア……表4
リバーヒルソフト……82・83
RON……182

広告のご用命・お問合わせは、メディアワークス広告部(03・5281・5205)まで。

メディアワークス発行の雑誌の発売日のご案内

電撃王　毎月8日
電撃NINTENDO64　毎月21日
電撃G's エンジン　毎月30日
電撃SEGA EX　毎月21日
電撃PlayStation　隔週金曜日
月刊電撃コミック ガオ!　毎月27日
コミック電撃大王　奇数月18日

NEW SOFT SCHEDULE 電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
●2月発売のソフト					
1	14日	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	¥5800／ACT	108
2	14日	マジックカーペット	EAV	¥5800／STG	108
3	14日	三國志V	光栄	¥9800／SLG	108＋123
4	14日	三國志孔明伝	光栄	¥7800／S・RPG	
5	14日	ハームフルパーク	スカイ・シンク・システム	¥5800／STG	109＋120
6	14日	LOVE GAME'S～わいわいテニス～	Tears	¥5800／SPG	109
7	14日	トゥームレイダース	ビクター／ビクターソフト	¥5800／AVG	58＋108＋127
8	14日	TOP GUN FIRE AT WILL!	メディアクエスト	¥5800／STG	109
9	21日	WWF イン・ユア・ハウス	アクレイムジャパン	¥5800／SPG	197
10	21日	宝魔ハンターライム With ペイントメーカー	アスミック	¥4900／ETC	
11	21日	スターファイター3000	イマジニア	¥5800／STG	
12	21日	天下制覇	イマジニア	¥6800／SLG	
13	21日	ドラえもん2 SOS!おとぎの国	エポック社	¥5800／ACT	
14	21日	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	ジャレコ	¥5800／ACT	
15	21日	Destruction Derby 2	SCEI	¥5800予定／RCG	
16	21日	チョロQ2	タカラ	¥5800／RCG	76＋108
17	21日	激烈パチンカーズ	POW	¥5800／SLG	
18	21日	GUNSHIP	メディアクエスト	¥5800／SLG	
19	28日	WORMS	アイマックス	¥5800予定／SLG	
20	28日	NBAジャム エクストリーム	アクレイムジャパン	¥5800／SPG	
21	28日	スペースジャム	アクレイムジャパン	¥5800／SPG	
22	28日	AZITO－アジト－	アステック21	¥5800／SLG	109
23	28日	ダービージョッキーR	アスミック	¥5800／SLG	
24	28日	ラスベガスドリーム2	イマジニア	¥5800／SLG	
25	28日	ハイパー3Dピンボール	ヴァージンインタラクティブ	¥5800／TBL	
26	28日	NBA Live97	EAV	¥5800／SPG	
27	28日	ソビエトストライク	EAV	¥5800／STG	
28	28日	全日本GT選手権MAX Rev.	KANEKO	¥6800予定／RCG	196
29	28日	三國無双	光栄	¥5800／対戦ACT	
30	28日	ふしぎの国のアンジェリーク	光栄	¥5800／TBL	
31	28日	ザ・マスターズ ファイター	シネマサプライ	¥5800／対戦ACT	
32	28日	鈍色の攻防 32人の戦車長	シャングリ・ラ	¥6400／SLG	199
33	28日	クーロンズ・ゲート－九龍風水傳－	SME	¥7800／AVG	199
34	28日	ファイティング・ネットワーク・リングス	ナグザット	¥5800／SPG	
35	28日	ナムコミュージアム VOL.5	ナムコ	¥5800／ETC	
36	28日	NAGE LIBRE －螺旋の相剋－	バリエ	¥5800／S・RPG	
37	28日	マジカルホッパーズ	バンダイ	¥6800予定／ACT	
38	28日	マクロスDIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル	¥6800／STG	64
39	28日	3Dベースボール～ザ・メジャー	BMGジャパン	¥5800／SPG	
40	下旬	超人学園ゴウカイザー	アーバンプラント	¥5800／対戦ACT	
41	2月	海腹川背・旬	エクシングエンタテイメント	¥5800／ACT	
42	2月	HASHIRIYA 狼たちの伝説	日本物産	¥6800／RCG	
43	2月	クロス・ロマンス	日本物産	¥6800／???	
44	2月	ウイングオーバー	パック・イン・ソフト	¥5800／STG	
●3月発売のソフト					
45	7日	ヘンリーエクスプローラーズ	コナミ	¥5800予定／STG	
46	14日	シムタウン	イマジニア	¥5800／SLG	
47	14日	ブシドーブレード	スクウェア	¥5800予定／対戦ACT	158
48	14日	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～	タカラ	¥5800／RPG	190
49	14日	パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイドVOL.1	日本シスコン	¥6800／ETC	
50	14日	魔法少女プリティサミー PART2 In the Julyhelm	パイオニアLDC	¥6800／AVG	90
51	14日	Big challenge golf ～東京よみうりカントリークラブ編～	バップ	¥6800／SPG	
52	14日	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	リバーヒルソフト	¥6000／SLG	86
53	19日	DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎～	タカラ	¥6800／AVG	
54	20日	A.Ⅳ.GLOBAL	アートディンク	¥2800(BEST)／SLG	
55	20日	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK	¥2800(BEST)／対戦ACT	
56	20日	ロックマン バトル&チェイス	カプコン	未定／RCG	
57	20日	三國志 リターンズ	光栄	¥6800／SLG	
58	20日	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ	¥5800予定／ACT	164
59	20日	がんばれゴエモン～宇宙海賊アコギング～	コナミ	¥2800(BEST)／ACT	
60	20日	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	コナミ	¥2800(BEST)／STG	
61	20日	パズルボブル2	タイトー	¥2800(BEST)／PZG	
62	20日	DX人生ゲーム	タカラ	¥2800(BEST)／TBL	
63	21日	スーパーロボットシューティング(人形付き)	バンプレスト	¥9800／STG	
64	21日	スーパーロボットシューティング	バンプレスト	¥6800／STG	
65	27日	コントラ～レガシー オブ ウォー～	コナミ	¥5800予定／ACT	
66	27日	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	コナミ	¥2800予定／ETC	96
67	28日	ドキドキプリティリーグ	エクシングエンタテイメント	¥5800／SLG	
68	28日	ドキドキプリティリーグ(限定版)	エクシングエンタテイメント	¥6800／SLG	
69	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	¥2800(BEST)／対戦ACT	
70	28日	[illegible]	光栄	¥2800(BEST)／RCG	
71	28日	提督の決断Ⅲ	光栄	¥9800／SLG	
72	28日	信長の野望・覇王伝	光栄	¥2800(BEST)／SLG	
73	28日	MLB Pennant Race	SCEI	¥5800予定／SPG	
74	28日	浪速の商人～振ってナンボのサイコロ人生～	SME	¥5800予定／TBL	
75	28日	MYST	ソフトバンク	¥2800(BEST)／AVG	
76	28日	ゼビウス3D/G+	ナムコ	¥5800／STG	
77	28日	鉄拳 TEKKEN-	ナムコ	¥2800(BEST)／対戦ACT	
78	28日	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS	バンダイビジュアル	¥6800／対戦ACT	
79	28日	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS 限定版	バンダイビジュアル	¥7800／対戦ACT	
80	28日	Max Racer	PD	¥5800／RCG	
81	28日	ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～	ヒューマン	¥5800予定／SLG	197
82	28日	甲子園V	魔法株式会社	¥5800／SPG	194
83	中旬	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800予定／TBL	
84	中旬	Base Ball Navigator	エンジェル	¥5800／SLG	197
85	中旬	バトルバグス	バンタンインターナショナル	¥5800予定／SLG	
86	下旬	タクティクスオウガ	アートディンク	¥5800／S・RPG	
87	下旬	QueensRoad	エンジェル	¥6800／SLG	193
88	下旬	BOYS BE…	講談社	¥5800／SLG	
89	下旬	ロボトロンX	ソフトバンク	¥3800／ACT	
90	下旬	覚悟のススメ	トミー	¥5800予定／対戦ACT	198
91	下旬	SDガンダムGCENTURY	バンダイ	¥6800予定／SLG	
92	3月	Odo Odo Oddity	IDCメディアスタジオ	¥5800予定／ACT	
93	3月	アンドレッティレーシング	EAV	¥5800／RCG	
94	3月	ウルティマアンダーワールド	EAV	¥5800／RPG	197
95	3月	PGA TOUR'97	EAV	¥5800／SPG	
96	3月	X2	カプコン	¥5800／STG	
97	3月	スーパーパンコレクション	カプコン	¥5800予定／PZG	
98	3月	フィッシング甲子園Ⅱ	キングレコード	¥6800／ETC	
99	3月	バブジー	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6800／ACT	197
100	3月	BREEDING STUD～牧場で逢いましょう～	コナミ	¥5800／SLG	
101	3月	RESCUE 24Hour(仮)	CSCメディアート	¥5800／RCG	
102	3月	サガ フロンティア	スクウェア	未定／RPG	
103	3月	モータートゥーン・グランプリ USAエディション	SCE	¥2800／RCG	
104	3月	エリア51	ソフトバンク	¥5800／STG	
105	3月	エリア51 スペシャルパック	ソフトバンク	¥7800／STG	
106	3月	リターンファイアー	ソフトバンク	¥3800／対戦ACT	
107	3月	新スーパーロボット大戦スペシャルディスク	バンプレスト	¥2800予定／SLG	16
108	3月	同級生2	バンプレスト	¥6800予定／AVG	
109	3月	同級生2 EXTRABOX	バンプレスト	¥13800予定／AVG	
110	3月	ケイン・ザ・バンパイア～最後の選択	BMGジャパン	¥5800／RPG	
111	3月	オリンピア・山佐バーチャパチスロⅡ ～実戦美少女攻略法～	マップジャパン	¥5800／TBL	
●4月発売のソフト					
112	11日	DISRUPTOR ディスラプター	インタープレイ	¥5800／STG	
113	11日	アンジェリーク Special2	光栄	¥7800／SLG	
114	11日	ゲーム日本史 ～革命児 織田信長～	光栄	¥6800／ETC	
115	11日	ダークハンター ～上 異次元学園～	光栄	¥6800／ETC	
116	11日	競馬最勝の法則'97 Vol.1 狙え!万馬券!	シャングリ・ラ	¥5700予定／ETC	
117	11日	雷電ディーエックス	セイブ開発	¥5800／STG	
118	11日	THE GREAT BATTLEⅥ	バンプレスト	¥5800／ACT	
119	11日	爆れつハンター それぞれの想い…のわあんちゃって	バンプレスト	¥5800／AVG	
120	11日	スタンバイ Say You!	ヒューマン	¥5800予定／SLG	
121	11日	ランニング・ハイ	レックスエンタテインメント	¥5800／RCG	
122	18日	ダカール'97	ヴァージンインタラクティブ	¥5800／SLG	
123	18日	フェーダ2 ～ホワイト=サージ ザ・プラトゥーン～	やのまんゲームズ	¥5800／S・RPG	
124	25日	キャロムショット ～ザ・3Dビリヤード～	アジェンダ	¥5800／TBL	
125	25日	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	¥6800／RPG	176
126	25日	ファンタステップ	ジャレコ	¥5800／AVG	
127	25日	FIGHTERS' IMPACT	タイトー	¥5800／対戦ACT	197
128	25日	Neorude(ネオリュード)	テクノソフト	¥6800／RPG	193
129	25日	トレジャーギア	未来ソフト	¥5800／RPG	
130	上旬	大海信長伝 GE・TENⅡ	アイマックス	¥6800／SLG	
131	下旬	Parlor! PRO	日本テレネット	¥5200／SLG	
132	下旬	GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	バンダイ	¥7800予定／AVG	
133	4月	エルフィンパラダイス	アスク講談社	¥6800／SLG	
134	4月	トランスポートタイクーン めざせ輸送王	伊藤忠商事	¥5800／STG	
135	4月	新テーマパーク(仮)	EAV	¥5800／SLG	
136	4月	フェート・トゥ・ブラック	EAV	¥5800／AVG	
137	4月	クォヴァディス ～イベルカーツ戦役～	グラムス	¥5800予定／S・RPG	196
138	4月	水木しげるの妖怪武闘伝	KSS	¥5800／対戦ACT	
139	4月	首都高バトルR	元気	¥5800／RCG	
140	4月	インパクトレーシング	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6800予定／RCG	
141	4月	グリッツ (ザ ピラミッド アドベンチャー)	三洋電機	¥5800／ACT	
142	4月	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	SCE	¥5800予定／AVG	
143	4月	ファイナルドゥーム	ソフトバンク	¥5800／ACT	
144	4月	モータルコンバットトリロジー	ソフトバンク	¥3800／対戦ACT	
145	4月	actua GOLF	ナグザット	¥5800／SPG	
146	4月	プレイスタジアム2	バンプレスト	¥5800予定／SPG	
147	4月	ファイロ&クロード(仮)	BMGジャパン	未定／STG	
●5月発売のソフト					
148	2日	ジ アンソルブド	ヴァージンインタラクティブ	¥7800／AVG	
149	2日	スーパーブラックバス X	スターフィッシュデータ	¥5800／SLG	
150	2日	ライアット・スターズ	ヘクト	¥6800／S・RPG	
151	23日	マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～	ガスト	¥5800予定／RPG	
152	23日	がんばれ森川君2号	SCE	¥5800／PZG	
153	下旬	NASCAR RACING(仮)	シエラ・パイオニア	¥5800／SPG	
154	下旬	エーベルージュ	タカラ	¥6800／SLG	
155	下旬	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	メディアリング	¥6800／ETC	191
156	5月	GUILTY GEAR	アークシステムワークス	¥5800／対戦ACT	
157	5月	NFLクォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン	¥5800／SPG	
158	5月	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	アスク講談社	¥6800／AVG	
159	5月	シュレディンガーの猫	タカラ	¥5800／AVG	
160	5月	地獄先生ぬ～べ～(仮)	バンダイ	¥5800予定／ETC	
161	5月	メタルドレッド	バンダイビジュアル	¥5800／STG	
162	5月	あすか120%エクセレント	ファミリーソフト	未定／対戦ACT	8
●6月発売のソフト					
163	6月	新戦記ヴァンゲイル	アローマ／ユーメディア	¥5800／対戦ACT	
164	6月	バーガーバーガー	ギャップス	¥5800予定／SLG	
165	6月	狙われた街(仮)	ケーエージェイ	未定／RPG	
●春予定のソフト					
166	春	名探偵スチールウッド(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
167	春	ダービースタリオン(仮)	アスキー	未定／SLG	
168	春	Ash to Ash(仮)	イースリースタッフ	未定／SLG	
169	春	バーチャルバスフィッシング(仮)	イースリースタッフ	未定／SLG	
170	春	ブリガンダイン－幻想大陸戦記－	イースリースタッフ	¥5800／S・RPG	
171	春	G.O.D ～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	イマジニア	未定／RPG	
172	春	メルティランサー2(仮)	イマジニア	未定／SLG	
173	春	あかずの間	ヴィジット	¥5800／AVG	
174	春	ザ・心理ゲーム2	ヴィジット	¥5800／ETC	
175	春	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	未定／対戦ACT	
176	春	サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	¥5800／対戦ACT	
177	春	メタルスラッグ	SNK	未定／STG	
178	春	棋太平(仮)	エス・ピー・エス	未定／TBL	
179	春	火竜娘(かりゅうじょう)	ガスト	未定／AVG	
180	春	バーチャル飛龍の拳	カルチャーブレーン	¥5800／対戦ACT	197
181	春	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード	¥7800／TBL	
182	春	ゲーム日本史 ～天下人 秀吉と家康～	光栄	¥6800／ETC	
183	春	ダークハンター ～下 妖魔の森～	光栄	¥6800／ETC	

ジャンルの表記
ACT●アクション　対戦ACT●対戦格闘アクション　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクション・ロールプレイング
S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他
※赤い行のタイトルは、新登場のもの、青い行のタイトルは、プレイステーション・ザ・ベストです。

No.	時期	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	掲載頁
184	春	ホームドクター	サクセス ¥6800／ETC	
185	春	イバラード(仮)	システムサコム／テレビ朝日 未定／AVG	
186	春	ZERO DIVIDE 2	ズーム 未定／対戦ACT	197
187	春	TOBAL 2	スクウェア 未定／対戦ACT	
188	春	ファイナルファンタジーⅣ	スクウェア 未定／RPG	172
189	春	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア 未定／S・RPG	152
190	春	アランドラ	SCE 未定／A・RPG	
191	春	戦闘国家－改－IMPROVED	SCE 未定／SLG	
192	春	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編～	SCE 未定／RPG	
193	春	NHL FACE OFF(仮)	SCEI 未定／SPG	
194	春	NFL GAME DAY	SCEI 未定／SPG	
195	春	秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!～	ソネット・コンピュータエンタテインメント 未定／TBL	
196	春	大冒険Deluxe～遥かなる海～	ソフトオフィス ¥5800予定／S・RPG	
197	春	NHLオープンアイス(仮)	ソフトバンク ¥3800／SPG	
198	春	RAMA(仮)	ソフトバンク 未定／AVG	
199	春	ボイスアイドルコレクション～プールバーストーリー～	データイースト ¥6800／ETC	
200	春	モンスターファーム	テクモ 未定／SLG	
201	春	ガメラ2000	デジタルフロンティア 未定／STG	
202	春	PAL[神犬伝説]	東映ビデオ／東北新社 ¥6800予定／RPG	
203	春	スノークィーン	東北新社 ¥4800／ETC	
204	春	バウンティソード・ファースト	パイオニアLDC 未定／RPG	174
205	春	メタルエンジェル3(仮)	パック・イン・ソフト ¥6300予定／SLG	
206	春	ネクストキング 恋の千年王国	バンダイ ¥6800予定／SLG	
207	春	タンク(仮)	BMGジャパン 未定／SLG	
208	春	フォーメーションサッカー'97 ～The road to France～	ヒューマン ¥5800予定／SPG	
209	春	MAD STALKER -FULL METAL FORCE-	ファミリーソフト 未定／ACT	
210	春	蜃気楼回廊	プレ・ステージ ¥5800／AVG	
211	春	英雄志願 GAL ACT HEROISM	マイクロキャビン ¥6800／RPG	
212	春	雲海の撃墜王	マイクロネット 未定／STG	
213	春	STRESSLESS LESSON(れすれす)	マックスファイブ ¥4980／PZG	
214	春	X-COM 未知なる侵略者	メディアクエスト ¥5800／SLG	
215	春	CROC!(仮)	メディアクエスト 未定／ACT	
216	春	ボディバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	メディアクエスト ¥5800／ACT	
217	春	RUNABOUT ランナバウト	やのまんゲームズ ¥5800予定／RCG	
218	春	聖刻1092 操兵伝	ユタカ ¥5800予定／RPG	
219	春	聖刻1092 操兵伝 (限定版)	ユタカ ¥9800予定／RPG	
220	春	Proof Club プルーフクラブ	ユタカ ¥5800予定／TBL	

●7月以降発売のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	掲載頁
221	下旬	カルネージハート プラクティスエディション(仮)	アートディンク ¥4800／SLG	
222	7月	夢・色いろ	フェザード ¥5800／SLG	
223	夏	熱砂の惑星	伊藤忠商事 未定／AVG	
224	夏	ツタンカーメンの遺言(仮)	ウイザード 未定／AVG	
225	夏	バイオハザード2	カプコン 未定／AVG	
226	夏	どきどきポヤッチオ	キングレコード ¥5800／RPG	
227	夏	はじめの一歩 CHANCE ONE'S ARMS	講談社 ¥5800予定／SLG	
228	夏	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.1 ～虹色の青春～	コナミ 未定／AVG	97
229	夏	フォトジェニック	サンソフト 未定／SLG	188
230	夏	RIVEN The Sequel to MYST	サンソフト 未定／AVG	
231	夏	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー WGP ハイパーヒート	ジャレコ 未定／SLG	
232	夏	攻殻機動隊 GHOST in the SHELL	SCE 未定／STG	
233	夏	ラグナキュール	SME ¥5800／RPG	
234	夏	ルシファード～世紀末への挑戦～	ティー・イー・エヌ研究所 ¥5800／RPG	
235	夏	GUNDAM THE BATTLE MASTER	バンダイ ¥6800予定／対戦ACT	
236	夏	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	バンダイ 未定／AVG	
237	夏	ドラゴンボールGT(仮)	バンダイ 未定／ACT	
238	夏	MOBIL SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR	バンダイ ¥6800予定／SLG	
239	夏	ジャングルパーク	バンダイビジュアル ¥4800／ETC	
240	夏	こみゅにていぽむ	フィルインカフェ ¥5800／A・RPG	
241	夏	個人教授 La Lecon Particuliere	毎日コミュニケーションズ 未定／SLG	
242	夏	卒業 VACATION	毎日コミュニケーションズ 未定／SLG	197
243	夏	メルト～フューチャリングエディ byアイアン・メイデン～	マップジャパン 未定／STG	
244	夏	ラングリッサーⅠ・Ⅱ(仮)	メサイア 未定／S・RPG	12
245	夏	ARMORED CORE	フロム・ソフトウェア ¥5800予定／ACT	
246	10月	Air Assault	SCEI ¥5800／AVG	
247	10月	TRASH IN HOLY FIELD(仮)	ドリームキューブ 未定／RPG	
248	秋	修羅の門	講談社 ¥5800予定／対戦ACT	
249	秋	雀じゃん恋しましょ	ビスコ 未定／TBL	
250	秋	Shadow Tower	フロム・ソフトウェア ¥5800予定／RPG	
251	12月	ハイパーオリンピック イン ナガノ(仮)	コナミ 未定／SPG	
252	97年	スペクトラルタワー2	アイディアファクトリー ¥5800予定／RPG	
253	97年	スペクトラルフォース	アイディアファクトリー ¥5800予定／SLG	
254	97年	パーフェクトビリヤード	アイディアファクトリー ¥5800予定／TBL	
255	97年	厄惨(仮)	アイディアファクトリー ¥5800予定／AVG	
256	97年	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント ¥5800／STG	
257	97年	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社 未定／SPG	
258	97年	GⅡ KING OF GAMES	クレフ 未定／???	
259	97年	ツインビーRPG(仮)	コナミ 未定／RPG	
260	97年	メタルギアソリッド	コナミ 未定／ACT	
261	97年	日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル	サンソフト ¥6800予定／SPG	
262	97年	真髄・碁仙人	J・ウイング ¥8900予定／TBL	
263	97年	日本たらればなしツアー② ひとつや ふたつ… いつつや 怪談	システムサコム ¥5800予定／ETC	
264	97年	栄光のセントアンドリュース	小学館プロダクション ¥5800予定／SPG	
265	97年	リンダキューブアゲイン	SCE 未定／RPG	
266	97年	エースコンバット2	ナムコ 未定／STG	
267	97年	子育てクイズ マイエンジェル	ナムコ 未定／ETC	
268	97年	タイムクライシス ＋ ガンコン	ナムコ 未定／STG	
269	97年	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ 未定／RPG	
270	97年	ホタル	パイオニアLDC 未定／ACT	
271	97年	くるみミラクル	バンプレスト ¥5800予定／SLG	
272	97年	リアルロボット戦線	バンプレスト ¥6800予定／S・RPG	
273	97年	HERC'S ADVENTURES	BPS ¥5800／RPG	
274	97年	BALL BLAZER	BPS ¥5800／SPG	
275	97年	Dear Friends	ビジュアルアーツ ¥5800／SLG	
276	97年	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～	ピング 未定／SLG	
277	冬	10101	サンテックジャパン ¥5800予定／ACT	

●発売日未定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	掲載頁
278	未定	カラーズメニマ	アウトバック 未定／PZG	
279	未定	グランド・チャンピオンズ・ラリー	アクエス 未定／RCG	
280	未定	スーパーライブスタジアム	アクエス ¥5800予定／SPG	
281	未定	RPGツクール3	アスキー 未定／ETC	
282	未定	囲碁	アスキー ¥6800／TBL	
283	未定	シミュレーションRPGツクール	アスキー 未定／ETC	
284	未定	ナノテック ウォリアー	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／STG	
285	未定	ドラゴンクエストⅦ	エニックス 未定／RPG	
286	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode 1 「月の神殿」	カプコン 未定／AVG	
287	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode 2 「死闘!ワイリーナンバーズ」	カプコン 未定／AVG	
288	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode 3 「最後の戦い!!」	カプコン 未定／AVG	
289	未定	ブレスオブファイアⅢ	カプコン 未定／RPG	
290	未定	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン 未定／対戦ACT	
291	未定	ロックマンX4	カプコン 未定／ACT	
292	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン 未定／RPG	
293	未定	飛龍の拳コレクション(仮称)	カルチャーブレーン ¥5800予定／ACT	
294	未定	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ ¥5800予定／STG	
295	未定	THE HIVE WARS	KSS ¥6800／STG	
296	未定	Nap・Nap(ナップナップ)	ゲンテック 未定／AVG	
297	未定	ヴァーチャパーク the フィッシュ ～フクブクダイバー～	光栄 ¥5800予定／ETC	
298	未定	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ 未定／RPG	
299	未定	実況パワフルプロ野球'97	コナミ ¥5800予定／SPG	
300	未定	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	コナミ 未定／PZG	
301	未定	パロウォーズ	コナミ ¥5800予定／SLG	
302	未定	ミッドナイトラン ～ロードファイター2～	コナミ ¥5800予定／RCG	
303	未定	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	コナミ ¥5800予定／STG	
304	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン 未定／RCG	
305	未定	FENSER	サイバーテックデザイン 未定／SLG	
306	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン 未定／STG	
307	未定	アウトライブZERO(仮)	サンソフト 未定／RPG	
308	未定	秦始皇帝 ファーストエンペラー	シャングリ・ラ 未定／SLG	
309	未定	THE MACH GOLF	ZOOM-X ¥5800／SPG	
310	未定	ザウバー	スクウェア 未定／STG	
311	未定	ハイパーツアー	スリーディ 未定／ACT	
312	未定	リモコンヘリコプター	スリーディ 未定／ETC	
313	未定	Monster Truck Rally(仮)	SCEI 未定／STG	
314	未定	オメガブースト	SCE 未定／STG	
315	未定	クライムクラッカーズ2	SCE 未定／RPG	
316	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCE 未定／PZG	
317	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCE 未定／TBL	
318	未定	アタリアーケードクラシック	ソフトバンク ¥3800／ETC	
319	未定	ウォーゴッズ	ソフトバンク ¥3800／ACT	
320	未定	タイガーシャーク	ソフトバンク ¥3800／STG	
321	未定	T-MEK(仮)	ソフトバンク ¥3800／ACT	
322	未定	ドライバー	ソフトバンク ¥3800／ACT	
323	未定	ローカス(仮)	ソフトバンク ¥3800／RCG	
324	未定	アドヴァンストV.G.2	TGL 未定／ACT	
325	未定	えこのKIDS ～誰が為に金は成る～	TGL ¥5800／TBL	197
326	未定	TILK～青い海から来た少女	TGL ¥5800／S・RPG	192
327	未定	ファーランドストーリー～四つの封印～(仮)	TGL ¥6800／S・RPG	187
328	未定	ウキウキ釣り天国(仮称)	テイチク 未定／SLG	
329	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト 未定／ACT	
330	未定	Cat The Ripper 13人目の探偵士	トンキンハウス ¥5800予定／AVG	
331	未定	もってけたまごSPECIAL	ナグザット ¥5800／対戦ACT	
332	未定	ガンバレット(仮)	ナムコ 未定／STG	
333	未定	フォーミュラサーカス	日本物産 ¥5800／RCG	
334	未定	Jump KID(仮)	NEW 未定／ACT	
335	未定	ロッククライミング 未踏峰への挑戦～ヒマラヤ編～	NETYOU(ウィネット) 未定／SLG	
336	未定	NO L2(仮)	パイオニアLDC 未定／ETC	
337	未定	バウンダリー・ゲート	パック・イン・ソフト 未定／RPG	
338	未定	タイブレーク	バディ 未定／SPG	
339	未定	エアーコマンダー	バンプレスト ¥5800予定／STG	
340	未定	銃夢(仮)	バンプレスト 未定／A・RPG	
341	未定	魔導都市エルピス	バンプレスト 未定／RPG	
342	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ 未定／RPG	
343	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ 未定／ACT	
344	未定	初恋ばれんたいん	ファミリーソフト ¥5800予定／AVG	
345	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー 未定／???	
346	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ ¥5800／SLG	
347	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所 未定／ETC	
348	未定	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ 未定／RPG	
349	未定	秘密結社Q	ライトスタッフ 未定／SLG	
350	未定	TOKYO／2020	レインボー・ジャパン 未定／AVG	

プレイステーション・ザ・ベスト発表！ そしてTGSも間近なのだ!!

今回のスケジュールは、久しぶりに初登場タイトルが多いなぁと思ってよくよく見てみると、また大量に「ザ・ベスト」タイトルが発表されたからだった。今回もまたPSユーザーの多くを納得させるような、素晴らしいラインナップではないか！ というわけで、またランキングステーションは、ザ・ベストタイトルがにぎわせそうだ。

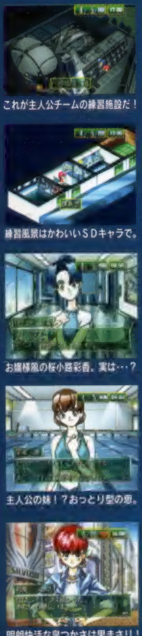
また、4月のTGSに向けて、各社新タイトルを発表する準備が整いつつあるようだ。2月中は様々な発表会が続くし、これまでは曖昧だった発売予定が、どんどん「●月●日」というふうに決まりつつあるし…。次号あたりで、4月以降のPSが見える!? のかもね。

SKY
空も水もそして未来も、
WING OVER
ウイングオーバー
MISSION 1 登場実機の名前を当てて、オリジナルテレカをゲット！
ウイングオーバーは実機を精巧にモデリングし、その性能までも忠実に再現した3Dフライトシューティングゲーム。リアルタイムでの通信・命令や、レシプロ機VSジェット機の編隊チームバトルまで可能にしてしまったゲームなのだ。今週は、このウイングオーバーの発売を記念してテレカをプレゼントしちゃうぞ！ ただし、クイズに答えられたらだ。下の戦闘機の翼をよ～く見て、その名前を当ててくれ。戦闘機マニアの君ならきっとわかるはず。応募方法は、MISSION2に書いてあるぞ！
2月21日発売
標準価格￥5,800(税抜)
赤外線レーダー搭載!!
WING OVER
MISSION 2 28機種全部の名前を当てたら、戦闘機マニア認定証もあげちゃうぞ！
応募方法は簡単。官製ハガキにクイズの答えと君の名前・住所・年齢・職業を書いて下の方に書いてある、パック イン ソフト ウイングオーバーDP係まで送ってくれればいいのだ。ただし締切は2月28日必着、テレカも認定証も50名までなのだ！忘れずに送ってくれ。もちろんより多くの名前を当ててくれた君へのプレゼントだが、正解者多数の場合は抽選。正解者の発表は商品の発送をもってかえさせてもらうぞ。ヒントは広告をよ～くみること。検討を祈る。
★A6M3零戦22型 ★J7W1震電 ★F4F WILDCAT ★F-4U4 CORSAIR ★A-10 THUNDER BOLT ★F-16A FIGHTING FALCON ★Go 229A HORTEN ★TA152H-1 HOCKE WULF★MACCHI C.202★Do 335 DORNEIR ★F/A-18A HORNET ★F-14A TOMCAT ★F-4EJ PHANTOM II ★F-86F SABRE ★FOKKER DRI★FRS.1 SEA HARRIER★MESSERSCHMITT BF109E★MIG-15★MIRAGE III★P-39 AIRCOBRA★P-51 MUSTANG ★35F-2 DRAKKEN ★JA37 VIGGEN★SPITFIRE Mk II★F104 STARFIGHTER ★XF5U FLYING PANCAKE ★Ki43-1 隼 ★MESSERSCHMITT ME262 ★SECRET FIGHTER
© 新谷かおる / BELUGA COMPUTER / Victer Interactive Software Inc.
PlayStation
パック イン ソフト 本部 〒107 東京都港区南青山3-17-14 中山ビル6F TEL.03-3796-6812 株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア
パック・イン・ビデオは株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエアのブランドとなりました。パック・イン・ビデオレーベルのタイトルはパック イン ソフト本部より、リリースされています。
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PACK IN VIDEO

すべてがキミのもの。

FUTURE

ファン待望の濃厚ゲームが帰ってきた！



これが主人公チームの練習施設だ！

練習風景はかわいいＳＤキャラで。

お嬢様風の桜小路彩香。実は…？

主人公の妹！？おっとり型の娘。

明朗快活な泉つかさは男まさり！

※画面写真は開発中のものです。

METAL ANGEL 3
メタルエンジェル

© Victor Interactive Software Inc.

精神と肉体の極限ーフルメタルバトルを制覇せよ！

- 既存のタイムスケジュール的な育成概念を打ち破る、—対話型育成方式
- 全12話のシナリオモード搭載。—テーマは炎の友情!?
- 総勢１８名に及ぶ豪華声優陣の起用による、—フルボイスを実現！
- セリフのバリエーションはなんと—１万5千種類以上！
- キャラクターデザインは、—噂のチキンヘッド
- 音声のオンオフはもちろん、シナリオオンオフなど—多彩なオプションを装備

画期的育成＆バトルシミュレーション　今春発売予定　6、300円（2枚組・税別）

AQUA

釣具はなんと69種類。いろいろな釣り方が楽しめる。

魚や水の動きが超リアル。思わず時間を忘れてしまう。

釣った魚に名前をつけて飼育できる。

川湖のせせらぐ音、鳥や虫の声がおだやかに響く。
さざなみが光をうけて揺らめき、
投げ入れた仕掛けによって波紋が広がっていく。
魚の息づかいが、竿を通してつたわってくる。
「釣りって自然と一体になることだったんだ。」
モニターの前で、僕はそう感じていた。

フィッシュ アイズ

好評発売中　標準価格￥5,800（税抜）

© PACK-IN-VIDEO

CESA大賞'96

貴方の投票で大賞がきまる！ 投票者全員の中から抽選で豪華商品が当たる！

- 投票期間：1997年2月20日（木）〜3月24日（月）
- 発表：1997年4月4日（金）TOKYO GAME SHOWにて受賞発表、表彰
- 主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）

規定投票用紙はお近くのゲーム販売店に設置されています。右記の電話番号にてご自宅のFaxより取り出すこともできます。また、インターネットホームページでも受付けております。詳しくは各ゲーム雑誌をご覧ください。

CESA http://www.nttls.co.jp/cesa/

- 投票用紙取り出し番号：03-5353-7223

PlayStation™
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation Vol.41
平成8年2月27日第三種郵便物認可 1997年2月28日発行(隔週金曜日発行)第3巻第5号通巻37号 発行人／染谷恵司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業

DOKI DOKI PRETTY LEAGUE
ドキドキプリティリーグ

SLG 3.28 プレイボール!!

●ドラマCD1塁・2塁・3塁・本塁も好評発売中！
DOKIDOKIプリティリーグ
ラジオ延長戦<特訓編>
2/26パイオニアLDCより
発売予定（写真右）￥2,500

DOKIDOKIプリティリーグ
ラジオ延長戦<恋愛編>
3/26 発売予定 ￥2,500

初回限定特典
★オリジナルドラマCD(全7話)付き
★レーベルはカラーピクチャー仕様！ 価格6,800円(税別)
通常版 価格 5,800円(税別)

XING ENTERTAINMENT

株式会社エクシングエンタテイメント事業部 〒108東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6F TEL03-5443-1636（ユーザーサポート番号）
お問い合わせは月〜金曜日の13：00〜18：00でお願いします。
ゲーム内容等に関するお問い合わせは一切お断り致します。

©XING /GREAT 1997 協力 SSK

定価490円(本体価格476円)
T1024574020492
©Media Works 1997 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24574-2/28